

Die Einsatzgebiete und Potentiale von Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken

Bachelorarbeit

Studiengang Bibliothekswesen

Fakultät für Informations- und Kommunikationswissenschaften

Fachhochschule Köln

Vorgelegt von:

Fabian Flick

am 14.02.2013 bei Prof. Dr. Simone Fühles-Ubach

Abstract

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Nutzen und dem Potential von Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken. Sie stellt zunächst die verschiedenen Formen von Videospielen und Spielgeräten vor und erläutert, wie die Zielgruppen und ihre Interessen verteilt sind. Mit der Erkenntnis, dass diese Spiele vor allem bei Kindern und Jugendlichen beliebt sind, werden verschiedene Bibliotheken verglichen, die Videospiele im Bestand haben. Es wird aufgezeigt, dass manche Bibliotheken Veranstaltungen zu und mit diesen Spielen anbieten, andere sich nur auf den Verleih beschränken. In der Quintessenz bestätigen die Bibliotheken eine starke Nutzung insbesondere durch Kinder und Jugendliche, auf die Videospiele eine so große Faszination ausüben, dass auch diese schwierige Zielgruppe verstärkt die Bibliothek aufsucht. Die Bibliotheken berichten aber auch von immer schwierigeren Voraussetzungen durch den Zwang zur Online-Registrierung von Spielen, bisher vorrangig bei PC-Spielen. Ebenso stellt für viele die Finanzierung ein Problem dar.

This thesis deals with the benefit and potential of video games in public libraries. At first it describes the different kinds of video games and game consoles and elucidates how the target groups and interests are distributed. Keeping in mind, that this kind of games is very popular among youngsters and kids, libraries are compared which own video games. It will be demonstrated, that some public libraries offer activities with and about video games and that some libraries simply lend those to the users. As a conclusion the compared libraries agree with one another, that there is a strong participation especially of young people and kids in the lending of video games. Videogames are so fascinating for young people, that this difficult target group uses the library more often than before. The libraries report problems with online registration of video games, mostly at games for the PC. As well there is a problem with the funding of the necessary money.

Schlagworte: Videospiele, Computerspiele, Spielekonsole, Jugendbibliothek, Kinderbibliothek,

Die Einsatzgebiete und Potentiale von Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken

Inhalt

1. Einleitung.....	5
1.1. Einführung in das Thema	5
1.2. Restriktionen / Diskussionen bei der Einführung neuer Medien	5
2. Videospiele	7
2.1. Definitorische Abgrenzung	7
2.2. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle.....	7
2.3. Die Arten von Videospielen	9
2.3.1. Adventurespiele.....	9
2.3.2. Actionspiele.....	10
2.3.3. Jump 'n' Run-Spiele	11
2.3.4. Partyspiele	12
2.3.5. Rennspiele	12
2.3.6. Rollenspiele.....	13
2.3.7. Simulationsspiele	14
2.3.8. Sportspiele.....	14
2.3.9. Strategiespiele	15
2.4. Wissens- und Fitnessspiele	15
2.5. Spieleplattformen	16
2.5.1. Computer.....	17
2.5.2. Nintendo DS.....	18
2.5.3. Nintendo Wii und Wii U	18

2.5.4.	Playstation 3	19
2.5.5.	Playstation Portable.....	20
2.5.6.	Xbox 360.....	20
2.6.	Die Rolle von Videospielen.....	21
2.6.1.	Für Kinder	21
2.6.2.	Für Jugendliche	26
2.6.3.	Für Erwachsene	29
2.6.4.	Für ältere Menschen.....	30
2.7.	Die Rolle von Videospielen beim Bestandsaufbau in Öffentlichen Bibliotheken in Deutschland	33
2.8.	Die Rolle von Videospielen beim Bestandsaufbau in Öffentlichen Bibliotheken im amerikanischen Raum	34
2.9.	Unterschiede in der Wahrnehmung	35
3.	Praktischer Einsatz in ausgewählten Bibliotheken in Deutschland	37
3.1.	Stadt- und Landesbibliothek Dortmund	37
3.2.	Stadtbibliothek Duisburg.....	40
3.3.	Stadtbibliothek Düsseldorf	41
3.4.	Stadtbibliothek Essen	47
3.5.	Stadtbibliothek Hattingen.....	50
3.6.	Hoeb4U Hamburg	54
3.7.	Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn	57
3.8.	Vergleich der Beispielbibliotheken	61
4.	Fazit	63
5.	Ausblick	64
	Literaturverzeichnis.....	66
	Anhang	69

Abkürzungsverzeichnis:

ACTA	Allensbacher Computer- und Technikanalyse
ÖB	Öffentliche Bibliothek
CBE	Commander of the Most Excellent Order of the British Empire
Ebd.	ebenda
JIM-	Jugend, Information, (Multi-) Media
KIM-	Kinder + Medien, Computer + Medien
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MMORPG	Massively multiplayer online role-playing game
OLJB	Oberste Landesjugendbehörden
PC	Personal Computer
PEGI	Pan European Game Information
PSP	Playstation Portable
UK	United Kingdom
UNICEF	United Nations Children's Fund
USA	United States of America
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
usw.	und so weiter
vgl.	vergleiche
z.B.	zum Beispiel

Tabellenverzeichnis:

Tabelle 1: Ausleihzahlen der Stadtbüchereien Düsseldorf 2011, selbst erstellt aus Daten der Stadtbüchereien Düsseldorf

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: Alterskennzeichen der USK.

http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Bildung/Medienratgeber/Bilder/usk_alter.png
(zuletzt geprüft: 10.02.2013)

Abbildung 2: Kompetenzerwerb durch Computerspiele; Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK.

Abbildung 3: GTA San Andreas; http://ecx.images-amazon.com/images/I/61qK-zX5jDL._AA300_.jpg (zuletzt geprüft: 10.02.2013)

Abbildung 4: Anteil der Ausleihe bei Wii-Spiele in Prozent; selbst erstellt aus Daten der Stadtbüchereien Düsseldorf

Abbildung 5: Anteil der Ausleihen bei Playstation-Spielen in Prozent; selbst erstellt aus Daten der Stadtbüchereien Düsseldorf

1. Einleitung

1.1. Einführung in das Thema

„It may sound outlandish, but there is an increasing consensus that computer games should be taken seriously as both learning and assessment tools. In fact, Henry Jenkins of MIT describes computer games as ‘the most powerful learning technology of our age’.”

(Lord Puttnam of Queensgate, CBE President of UNICEF UK)¹

Mit der Zeit entwickeln sich die Technik und auch die Ansprüche der Menschen immer weiter und somit auch die Gesellschaft. Dies bedeutet, dass Institutionen, die für die Gesellschaft geschaffen wurden, sich mit Neuerungen und dem Wandel beschäftigen müssen. In dieser Bachelorarbeit möchte ich dies am Beispiel von Öffentlichen Bibliotheken zeigen, die versuchen, das relativ neue Medium der Videospiele in ihren Beständen einzuführen. In der folgenden Arbeit werde ich aufzeigen, welche Arten von Videospielen es gibt, wie diese bewertet werden und wie diese in Theorie und Praxis im deutschen Bibliothekswesen angekommen sind.

In dieser Arbeit wird die nach der Grammatik männliche Form in einem neutralen Sinne verwendet, das heißt, es werden Frauen und Männer gleichermaßen angesprochen. Um den Text leichter lesbar zu machen, wird auf das Suffix „-in“ oder „-innen“ verzichtet.

1.2. Restriktionen / Diskussionen bei der Einführung neuer Medien

Die Einführung von Neuerungen ist generell ein schwieriges Thema in allen Bereichen, so auch im Bibliothekswesen. So gab es stets eine Diskussion bei Innovationen in Bibliotheken, speziell wenn diese auf neue Arten von Beständen hinführten, die nicht in erster Linie zur Bildung der Nutzer vorgesehen waren. Neues ist oft in der Gesellschaft ein Problem, so wurde schon vor der eigentlich Einführung von Öffentlichen Bibliotheken oder Lesehallen im Jahr 1800 kritisiert, dass die sogenannte „Lesewut“,

¹ Dogruel 2008, S. 69

„Lesesucht“, „Leseseuche“ eine Bedrohung sozialer, politischer, moralischer und religiöser Wertvorstellungen sei.² In diesem Fall war es neu, dass erstens eine breitere Bevölkerungsschicht gelesen hat und zweitens vor allem solche Literatur, die unterhalten sollte und nicht zwangsläufig bilden. Diese Skepsis vor Neuem zieht sich durch die deutsche Geschichte, Gesellschaft und auch durch die bibliothekarische Entwicklung. Insbesondere besteht oft eine Vorsicht Medien gegenüber, die ausschließlich der Unterhaltung dienen und keinen direkten Nutzen für die Besucher der Bibliothek bieten. Diese Diskussion fand schon früh auch über Romane und „unterhaltende Literatur“ statt, so zum Beispiel im „Richtungsstreit“. Hier vertrat der Bibliothekar Walter Hoffmann den festen Standpunkt, dass die Nutzer weniger unterhaltsame Literatur lesen sollten, sondern mehr bildende, den er untermauerte, indem er in der von ihm im Jahre 1906 in Dresden-Plauen aufgebauten „Bienertsch’schen Freien öffentlichen Bibliothek“ ein Lesegeld verlangte, wenn die Nutzer mehr als zwei Bücher der „unterhaltenden Abteilung“ im Monat lesen wollten. Dies sollte eine qualitative Auswahl der Bücher fördern.³ Diese Einstellung hielt lange vor und wurde erst im Nachkriegsdeutschland geändert. Nach dem zweiten Weltkrieg sollte vieles anders werden, auch im Bibliothekswesen, und so fasste der deutsche Theologe, Autor und Bibliothekar Joseph Höck einige Forderungen an die Bibliotheken zusammen, in denen er unter anderem postulierte: „Wir dürfen der Bücherei nicht Aufgaben zusprechen, die sie nicht erfüllen kann. Bildung und Erziehung können eine wünschenswerte Folge unserer Arbeit sein, nicht aber deren Ziel.“⁴ Sich diese Forderung im Gedächtnis zu behalten ist wichtig, da ich später zeigen werde, dass Videospiele genau dies ermöglichen.

² Vgl. Thauer und Vodosek 1990, S. 16

³ Ebd. S. 80–81

⁴ Ebd. S. 162

2. Videospiele

2.1. Definitiorische Abgrenzung

Bevor ich hier ausführlich auf Videospiele und ihre Einsatzmöglichkeiten eingehe, ist es wichtig, den Begriff Videospiele zu definieren. Laut dem Duden-Fremdwörterbuch definieren sich Videospiele wie folgt: „Elektronisches Spiel, das über einen Monitor läuft und in das der Spieler [...] eingreift“.⁵ Basierend auf diesem Zitat möchte ich Videospiele in der folgenden Arbeit als Spiele, die zur Unterhaltung auf elektronischen Medien gespielt werden, definieren. Im Folgenden möchte ich aber nur die für die Bibliotheken relevanten Spielesysteme behandeln. Dies bedeutet, dass ich nur die Spiele behandeln werde, die für den Computer und/oder die Konsolen der drei größten Hersteller, Sony, Microsoft und Nintendo, hergestellt werden. Besonderheiten wie Arcade-Spiele, das sind Spiele für festinstallierte Automaten, die durch Münzeinwurf aktiviert werden, oder Spiele, die auf Handys, speziell auf modernen Smartphones, gespielt werden, erfüllen zwar die Kriterien der Definition, sollen aber dennoch auf Grund ihrer schwachen Relevanz für Öffentliche Bibliotheken nicht beachtet werden.

2.2. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Bevor ich in den nachfolgenden Ausführungen auf Videospiele und multimediale Produkte eingehe, soll noch das wichtigste Hilfsmittel für jeden Laien, der mit Produkten wie Videospielen arbeitet, erläutert werden. Dies sind die Altersfreigaben für Videospiele. Da dieses Gebiet viel zu groß ist, um von einer einzigen Person im Blick gehalten werden zu können, gibt es die sogenannte Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, in der Folge nur noch „USK“ genannt. Dies ist eine in Berlin ansässige Institution, die von der Computerspielwirtschaft gegründet wurde, um eine Prüfung der erscheinenden Videospiele zu ermöglichen. Dies sieht in der Praxis so aus, dass der Hersteller des Videospiels dieses bei der USK einreicht. Die USK lässt das Spiel von ausgewählten Testern untersuchen und es von diesen auch durchspielen, das heißt, sie

⁵ Dudenredaktion 2011, S. 1081

lässt jede mögliche Facette des Spieles erkunden. Diese Tester bereiten wiederum eine Präsentation vor, die sie vor einem Prüfungsgremium der USK halten und diesem das Spiel vorstellen. Dieses Gremium ist mit Mitgliedern von Jugendschutzverbänden, der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften und weiteren Institutionen, die sich um das Wohlergehen von Kindern kümmern, besetzt. Wichtig ist, dass keines dieser Mitglieder in der Video- oder Computerspielbranche tätig sein darf, um die Unabhängigkeit zu gewährleisten. Dieses Gremium fällt dann eine Entscheidung für eine Altersfreigabe und schlägt diese dem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) vor. Dieser in Vertretung aller Bundesländer vom Land Nordrhein-Westfalen entsandte Beamte hat als einziger das Recht, die Altersfreigabe als hoheitsrechtlich bindenden Verwaltungsakt zu erlassen. Gegen diesen können aber Rechtsmittel eingelegt werden.⁶ Diese Altersfreigabe ist für Händler und Verleiher, somit auch für Bibliotheken, bindend und muss bei Androhung eines Ordnungsgeldes eingehalten werden.⁷ Diese Altersfreigaben werden zur besseren Unterscheidung als Logo in verschiedenen Farben und in deutlicher Größe von mindestens 3,5 x 3,5 cm auf die Spielverpackungen gedruckt.⁸ Auch auf dem Datenträger muss eine kleinere Version von mindestens 250mm² aufgedruckt sein.⁹ Die Farben sind weiß für eine Freigabe ohne Altersbegrenzung, gelb für die Freigabe ab 6 Jahren, grün ab 12, blau ab 16 und rot ab 18 Jahren (s. Abb.1).¹⁰ Desweiteren gibt es noch die Kennzeichnung der „Pan European Game Information“, in der Folge nur PEGI genannt.¹¹ Diese Kennzeichnung ersetzt in vielen Europäischen Ländern die eigene Alterskennzeichnung und ist auch häufig auf den in Deutschland verkauften Spielen zusätzlich zu finden. Dies ist interessant, da neben einer Altersempfehlung auch kleine Piktogramme



Abbildung 1: Alterskennzeichen der USK

aufgedruckt werden, die vor gewissen Inhalten wie Schimpfwörtern, Drogen, Sex, usw.

⁶ Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (Berlin) 2011, S. 9–15

⁷ Ebd. S. 36–37

⁸ Jugendschutzgesetz §12 Absatz 2

⁹ Ebd.

¹⁰ Alterskennzeichen der USK.

http://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Bildung/Medienratgeber/Bilder/usk_alter.png (zuletzt geprüft: 10.02.2013)

¹¹ Zum Thema vergleiche auch Pan European Game Information

in dem vorliegenden Spiel warnen. Diese Empfehlungen sind in Deutschland nicht bindend, aber sie bieten eine Hilfestellung.

2.3. Die Arten von Videospielen

In der Videospielindustrie werden unterschiedlichste Arten von Spielen produziert. Diese reichen von den oft in den Medien genannten Actionspielen, die häufig als „Killerspiele“ beschrieben werden, bis hin zu Browserspielen¹², in denen man z.B. Babytiere pflegt. Da nicht angenommen werden kann, dass jeder Leser die verschiedenen Arten von Videospielen kennt, sollen im Folgenden die wichtigsten Unterarten in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt werden. Zu beachten ist, dass es teilweise fließende Übergänge zwischen den Spielarten gibt, so dass es zu Überschneidungen und Mehrfachnennungen kommen kann.

2.3.1. Adventurespiele

Eine für Bibliotheken sehr interessante Unterart der Videospiele sind die Adventurespiele, die auch „Spielgeschichten“ genannt werden. In diesen Spielen agiert die vom Spieler gesteuerte Person in einer Welt, in der es Rätsel und diverse Aufgaben zu lösen gilt.¹³ Die virtuelle Welt des Spiels kann stark variieren, vom Szenario einer vollkommen fiktiven Fantasywelt, einer fiktiven Piratenwelt bis hin zu einer realen Welt. So sind einige der bekanntesten Adventurespiele, die sogenannte *Monkey Island-Reihe*, in einem Piratenszenario angesiedelt, die der heute sehr bekannten Welt des Films *Fluch der Karibik* ähnelt. Auffällig ist, dass diese Spiele meist ohne nennenswerte Gewaltdarstellungen auskommen oder spielerische Fähigkeiten verlangen. So bleibt dem Spieler bei Konflikten meist die Wahl der Art der Problemlösung.¹⁴ Der Reiz der Spiele besteht darin, dass Rätsel zu lösen sind und die Spiele mit einer guten Rahmenhandlung, die oft dazu mit viel Humor versehen ist, aufwarten können. Diese Kriterien machen Adventurespiele besonders interessant für Bibliotheken, da diese das logische Denken und die Fähigkeit zur Problemlösung

¹² Browserspiele sind Spiele, die in einem Internetbrowser gespielt werden und verschiedenen Genres angehören können.

¹³ Vgl. Piniek 2009, S. 29

¹⁴ Ebd. S. 30

fördern, darüber hinaus sehr beliebt bei den Nutzern sind und in der Regel von der USK ab 12 freigegeben sind. Dies ermöglicht den meisten Besuchern der Bibliothek die Nutzung der Spiele.

2.3.2. Actionspiele

Das Subgenre der Actionspiele umfasst die sogenannten „First-Person“- und „Third-Person-Shooter“. In diesen Spielen geht es darum, dass der Spieler meist einen einzelnen Protagonisten, in der Regel als Charakter oder Spielcharakter bezeichnet, durch eine Spielwelt steuert und mit diesem viele ereignisreiche Abenteuer, meist unter Anwendung von Waffen, bestehen muss. Dies kann entweder aus der eigenen Perspektive (First-Person- oder Ego-Shooter) oder aus der Sicht einer dem Charakter folgenden dritten Person geschehen. „Zu den Ego-Shootern gehören all jene Actionspiele, in denen der Spieler als Einzelkämpfer eine bestimmte Mission in einem Spiel erfüllen muss.“¹⁵ Diese Mission ist oft in kleinere Ziele aufgeteilt, die durch den stärkeren oder schwächeren Einsatz von Gewalt erreicht werden können. Dies beschreibt aber meist nur den Einzelspielermodus. Im Mehrspielermodus kommt es bei Ego-Shootern oft auf eine genaue Absprache mit den Mitspielern an, um die oben beschriebenen Missionen zusammen zu bestehen oder ein anderes Team aus menschlichen Spielern zu besiegen. Dies ist hervorzuheben, da vor allem die Ego-Shooter sehr beliebt im Mehrspielermodus sind. Hier führen sie sogar oft dazu, dass Teamfähigkeit und Sozialverhalten durch den Zwang eines koordinierten Vorgehens verbessert werden. Spieletitel wie die *Call of Duty*- oder die *Battlefield* -Reihe erreichen regelmäßig die Spitzenplätze bei den Umsatzzahlen und Titel wie *Counter-Strike* sind auch nach über einem Jahrzehnt sehr gefragt. In den „Third-Person-Shootern“ wird die Gewalt nicht als so bedrückend empfunden, da der Spieler nicht aus der Ego-Perspektive spielt.

Wegen der oft hochgradig vorhandenen Gewaltdarstellung wurde und wird diese Spieleart, speziell die Ego-Shooter, häufig als „Killerspiele“ tituiert. Dies liegt unter anderem daran, dass dieses Genre auch Spiele hervorgebracht hat, die in ihrer Zeit

¹⁵ Piniek 2009, S. 28

große Aufregung erregt haben und sogar von der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien indiziert wurden. Beispiele hierfür sind Spiele wie *Doom* oder *Soldier of Fortune*. Auch wenn keine Bibliothek in Erwägung ziehen wird, diese Spiele in den Bestand aufzunehmen und die Medien diese Diskussion oft überspitzen, deutet es doch ein für die Bibliotheken bestehendes Problem an. Viele dieser Spiele zeigen eine ausgeprägte Form der Gewalt und gehören auf keinen Fall in die Hände von Kindern und Jugendlichen, aber eben nicht alle. Andererseits sind Actionspiele sehr beliebt. So muss besonders sorgfältig geprüft werden, ob und welche dieser Spiele man anbietet. Ein sehr wichtiges Mittel, um eine erste Einschätzung zu erhalten, ist die in 2.2 dargestellte Alterskennzeichnung. Eine USK-Freigabe ab 18 macht es sehr schwer, einen Ankauf für eine Öffentliche Bibliothek zu rechtfertigen.

2.3.3. Jump 'n' Run-Spiele

Jump'n'Run-Spiele haben die genaue Steuerung der Spielfigur als Kernelement. Es geht meist darum, die Spielfigur durch geschicktes Laufen und Springen durch ein zwei- oder dreidimensionales Level zu bewegen und oft einen bestimmten Punkt meist in einer Phantasiewelt zu erreichen. Oft wird dies durch kleinere Aufgaben oder meist kindergerechte Kämpfe erweitert. Spiele dieser Art werden am häufigsten für Konsolen der Firma Nintendo produziert. Jump'n'Run-Spiele sind für Bibliotheken sehr interessant, insbesondere da sie besonders häufig für Kinder und Jugendliche geeignet sind und durchaus einen positiven Effekt auf die Aufmerksamkeits- und Reaktionsfähigkeit der Spieler haben können. Das bekannteste Beispiel dieses Genres dürfte die *Super Mario*-Reihe sein. Zwar gibt es aus dieser Reihe auch Titel, die in andere Genres gehören, aber die Kernspiele wie *Super Mario Land*, *Super Mario 64* oder die neueren Titel wie *Super Mario Galaxy* sind alle Jump 'n' Runs.

2.3.4. Partyspiele

Partyspiele sind ein relativ neues Genre der Videospiele. Dieses Genre, das stark von der Firma Nintendo forciert wird, richtet sich an eine größere Anzahl von Spielern, die diese Spiele gemeinsam als Gruppe spielen können. Zwar gab es solche Spiele auch schon früher, aber ihren Durchbruch schafften sie erst mit dem Aufkommen der Konsolen der sogenannten „7. Generation“. Ausschlaggebend waren hier die neuen Steuerungsmöglichkeiten wie die Bewegungssteuerung durch die Controller bei *Nintendo Wii* oder die Steuerung durch eine Kamera bei der *X-Box360*. Durch diese Entwicklung, weg vom klassischen Controller, können neue Nutzergruppen, verstärkt auch Frauen, für Spiele motiviert werden. So richtet sich das Karaoke-Spiel *Sing Star* vornehmlich an ein weibliches Publikum. Durch diese breite Nachfrage an den Spielen sind die Partyspiele sehr interessant für Bibliotheken, da hier etwas angeschafft wird, wofür fast die gesamte Zielgruppe ein Faible hat. Hinzu kommt außerdem, dass diese Spiele fast immer gewaltfrei sind und somit eine unbedenkliche USK-Einstufung erhalten. Zu erwähnen ist aber, dass diese Spiele etwas teurer sind, da oft Zubehör mitgeliefert wird, so z.B. bei dem Spiel *Singstar 2* Mikrofone, und diese mit ausgeliehen werden müssen. Hierzu muss gegebenenfalls ein Konzept wie eine geschlossene Ausleihbox erarbeitet werden.

2.3.5. Rennspiele

Ein vor allem auf Konsolen stark verbreitetes Genre sind die Rennspiele. Hierbei steuert der Spieler ein oft sehr schnelles Gefährt über verschiedene Strecken, um dort ein Rennen zu gewinnen. Die Gefährte können so gut wie jede Form annehmen, so gibt es erfolgreiche Spiele, in denen mit Autos, Motorrädern, Gokarts und sogar Flugzeugen Rennen gefahren bzw. geflogen werden. Hierbei gibt es diverse Schwierigkeitsgrade, die dazu führen, dass manche Spiele zu den (Renn-)Simulationen gezählt werden müssen. Im Großen und Ganzen lässt sich aber sagen, dass die Autorennspiele überwiegen und mit Titeln wie *Gran Turismo* oder *Need for Speed* regelmäßig die Verkaufszahlen anführen. So nennen auch große Teile der befragten Jugendlichen der

JIM-Studie 2011 einen Ableger der *Need for Speed* -Reihe als eines ihrer Lieblingsspiele.¹⁶ Abgesehen davon, dass diese Spiele teilweise den Spieler auffordern, gegen sämtliche Verkehrsregeln zu verstoßen, sind sie fast immer gewaltlos und sehr empfehlenswert für Öffentliche Bibliotheken mit Videospiel-Bestand. Eine Auswahl durch informierte Personen ist aber wegen der Fülle des Angebots ratsam.

2.3.6. Rollenspiele

Ebenfalls ein sehr beliebtes Genre sind die Rollenspiele. Hier steht die Entwicklung eines bestimmten Charakters von einem sehr schwachen Individuum zu einem sehr starken Helden im Vordergrund. Dies geschieht dadurch, dass man diese Spielfigur, meist in der unter dem Punkt 2.3.2. „Actionspiele“ beschriebenen Third-Person-Sicht, durch eine Welt steuert und dabei durch eine meist sehr ausführliche und durchdachte Handlung eine starke Identifikation zu seiner Rolle entwickelt. Hierdurch entstand auch der Name „Rollenspiel“. Diese Spiele sind meist in Fantasiewelten angesiedelt, wo man ähnlich z. B. wie in Tolkiens *Mittelerde* im *Herrn der Ringe* Zauberer, Zwerg oder Elf ist. Bei den Rollenspielen wird zwischen den „klassischen“ Rollenspielen und den "Massive Multiplayer Online Roleplaying Games" unterschieden. Bei den klassischen Rollenspielen spielt der Spieler entweder alleine oder mit ausgewählten Freunden über Internet oder ein Netzwerk. Ein Beispiel hierfür sind Spiele wie *Dragon Age* oder die *Diablo*-Reihe. Die MMORPGs, das berühmteste Beispiel hierfür ist das Spiel *World of Warcraft*, ermöglichen es dem Spieler gegen eine Gebühr, mit tausenden anderer Spieler gleichzeitig online zu spielen. Teilweise gibt es bei Rollenspielen starke Überschneidungen mit den Actionspielen, der Unterschied liegt immer in der Behandlung der Charaktere. Während im Actionspiel das Hauptaugenmerk auf der Action und dem Spieltempo liegt, legen Rollenspiele ihrem Namen entsprechend starken Wert auf die Art und Entwicklung der Charaktere und die Geschichte der fiktiven Welt des Spieles. Für die Bibliotheken ist diese Spieleart sehr schwer einzuschätzen, da es hier ein großes Spektrum an Spielen für verschiedene Altersklassen gibt. So gibt es Spiele, die ab 6 oder 12 Jahren von der USK freigegeben wurden, aber es gibt auch solche, die erst ab 18 Jahren geeignet sind und nicht an Kinder und Jugendliche abgegeben werden sollten. Eine genaue Auswahl ist anzuraten.

¹⁶ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011a, S. 45

2.3.7. Simulationsspiele

Ein teilweise von der Spielergemeinschaft belächeltes Genre sind die Simulationsspiele. In diesen geht es, anders als in den meisten Spielen, um eine möglichst genaue Darstellung einer bestimmten Aufgabe, bildlich, aber vor allem auch bedientechnisch. Diese Aufgaben können sehr stark variieren. So ist ein stark belächeltes, aber trotzdem sehr erfolgreiches Simulationsspiel der „*Landwirtschaftssimulator*“. In diesem fährt der Spieler z.B. mit einem Traktor über ein Feld und erntet dieses ab. Es gibt aber auch eine andere Art der Simulationsspiele. Dies sind die sogenannten „*Serious Games*“.

„Eine einheitliche Definition für Serious Games hat sich bis heute nicht durchgesetzt, es lässt sich jedoch festhalten, dass es sich bei Serious Games um Spiele oder spielähnliche Anwendungen handelt, die mit Technologien und Design aus dem Unterhaltungssoftwarebereich entwickelt werden und nicht primär bzw. ausschließlich der Unterhaltungssoftware dienen.“¹⁷

Dies lässt sich am besten an dem Spiel *America's Army* erklären. Dieses Spiel wurde von der amerikanischen Armee mit zwei Zielen entwickelt: Auf der einen Seite sollten neue Rekruten dadurch angelockt werden, dass sie dieses Spiel gratis bekommen, es spielen und dadurch Interesse an der Armee erweckt wird. Auf der anderen Seite sollten mit einer noch realistischeren Version des Spieles die vorhandenen Soldaten trainiert und auf Ernstfälle vorbereitet werden. Das Spiel an sich ist ein Ego-Shooter, aber dadurch, dass der Spieler nach einem Treffer, realitätsnah, tot ist, wird es zu den Simulationen gezählt. Ob man gerade dieses Spiel in einer Öffentlichen Bibliothek zur Verfügung stellen sollte, ist höchst fragwürdig. Andere Simulationen aber wie der berühmte *Microsoft Flugsimulator* können ohne Probleme durch die USK angeboten werden und erfreuen sich großer Beliebtheit.

2.3.8. Sportspiele

Sportspiele sind schon seit längerer Zeit sehr beliebt. Es gibt sie für eine große Anzahl an Sportarten, wobei die berühmtesten die sind, die die beliebtesten Disziplinen

¹⁷ Marr 2010, S. 16

abbilden. In der Regel sind dies Eishockey, Basketball und natürlich Fußballspiele. Auch sehr beliebt sind Spiele, die zu Olympischen Spielen erscheinen und eine Vielzahl von kleineren Minispielen enthalten, in denen man die verschiedenen Disziplinen zum Beispiel der Winterolympiade nachspielen kann. Oft bieten diese Spiele zusätzlich das Potential, sie auch den Partyspielen zuzuordnen. Die beliebtesten Sportspiele in Deutschland sind *Fifa13* und *Pro Evolution Soccer*, wobei *FIFA* hier bei fast allen Altersgruppen sogar vor Actionspielen liegt und bei Jungen der absolute Favorit ist.¹⁸

2.3.9. Strategiespiele

Strategiespiele versetzen den Spieler in die Situation, die Kontrolle über größere Gruppen von Spielfiguren zu haben und diesen Befehle geben zu müssen. Die Szenarien hierbei sind wie so oft sehr vielseitig. Viele Spiele legen einen Schwerpunkt auf militärische Szenarien, in denen man Truppen befehligen muss, aber es gibt auch viele Spiele, die ein sehr starkes Augenmerk auf den Aufbau einer Welt oder Stadt legen. Im Allgemeinen ist die Gewaltdarstellung bei diesen Spielen relativ gering und sie halten den Spieler, vor allem bei Spielen gegen starke Computergegner oder menschliche Gegner, zum schnellen und abwechslungsreichen Denken an. So finden sich Spiele für jedes Altersspektrum, wobei die Spiele ab 12 Jahren überwiegen. Man kann diese Spiele als elektronische Adaptionen von Gesellschaftsspielen wie Schach oder Risiko sehen. Bekannte Titel dieses Genres sind die *Age of Empire*- oder *Command and Conquer*-Reihen.

2.4. Wissens- und Fitnessspiele

Noch sehr neu sind die Genres der Wissens- und Fitnessspiele, die ich aufgrund ihrer noch relativ geringen Bedeutung hier zusammenfassen will. Bei den Wissensspielen soll spielerisch gelernt und Wissen gefördert werden. So gibt es zum Beispiel bei Nintendo den Titel *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*, der darauf ausgelegt ist, dass der Spieler jeden Tag wenige Minuten damit verbringt, schnell Rechenaufgaben zu lösen, sein

¹⁸ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011a, S. 45

Textverständnis zu fördern oder Gedächtnistraining zu betreiben. Auf diese Weise soll das Gehirn geschult werden. Nintendo erhofft sich hierdurch, zusätzlich Personen zu ködern und als Käufer von weiteren Spieletiteln zu gewinnen, denen Videospiele noch fremd sind. Eine andere Form des Wissensspiels ist das Quiz *Buzz*, das für die *Playstation 2* und *3* erschienen ist. Hierbei geht es darum, dass bis zu 8 Spieler gleichzeitig ein Quiz gegeneinander spielen und sich so gegenseitig anspornen. Dieses Spiel ist ein Beispiel für Genre-Überschneidungen, da man es auch zu den Partyspielen (siehe 2.3.4.) zählen kann.

Die Fitnessspiele sind ebenfalls von der Firma Nintendo entwickelt worden und sollen den Spieler dazu anhalten, sich zu bewegen. In der Praxis funktioniert dies so, dass man ein Spiel inklusive eines sogenannten „Balanceboards“ kauft. Dieses „Balanceboard“ ist ein weißes Trittbrett, das das Gewicht auf den verschiedenen Teilen des Brettes misst und somit die Bewegung des Oberkörpers und der Beine verfolgen kann. Zusammen mit den üblichen Controllern der *Nintendo Wii* (siehe 2.4.3) kann so der komplette Bewegungsablauf des Körpers an das Spiel gesendet werden, so dass man virtuell joggen oder Kanu fahren kann. Inwieweit dies die wirkliche Fitness fördert, konnte noch nicht erwiesen werden. Es lässt sich aber sagen, dass diese Spiele, vor allem die Wissensspiele, eine sinnvolle Erweiterung des Videospielbestandes einer Öffentlichen Bibliothek sind.

2.5. Spieleplattformen

Ähnlich den Spielen gibt es auch bei den Spieleplattformen Unterschiede. Neben dem Computer gibt es die Möglichkeit, Videospiele auch auf sogenannten Spielekonsolen zu spielen. Dies sind Geräte, die entweder einen eigenen Bildschirm haben oder an einen Fernseher angeschlossen werden müssen und mit deren Hilfe man Videospiele spielen kann. Um diesen Markt der Spielekonsolen herrscht schon seit den 90er Jahren ein harter Kampf zwischen verschiedenen Herstellern um Marktanteile. Teilweise haben einige Hersteller aufgehört Spielekonsolen zu produzieren, während andere neu in den Markt eingestiegen sind. Die heute relevanten Konsolen werden von den Firmen

Nintendo, Microsoft und Sony produziert. Die einzelnen Konsolen und ihre Besonderheiten werde ich im Folgenden in alphabetischer Reihenfolge erläutern.

2.5.1. Computer

Beginnen möchte ich mit dem klassischen Heimcomputer, dem PC. Der normale Computer war in der Anfangszeit der Videospiele noch nicht in der Lage, Spiele abzuspielen, dies war eine Domäne der extra dafür produzierten Systeme, den oben genannten Spielekonsolen. Erst im Verlauf der 80er Jahre kam mit Verbesserung der Computerhardware die Möglichkeit auf, auch auf dem Computer zu spielen. Dies war im Jahre 1983 spürbar, als der sogenannte „Video Game Crash“ ausbrach. Während die Hersteller von Spielekonsolen und dafür konzipierten Spielen im Jahr 1982 gute Gewinne erzielen konnten, brach der wichtige nordamerikanische Markt im Jahre 1983 stark ein.¹⁹ Dies lag unter anderem daran, dass es wenig innovative und gute neue Spiele gab, sowie an unrealistischen Gewinnerwartungen der Firmen, aber vor allem lag es an der sehr starken Konkurrenz durch den Computer. Dieser war im Lauf der Zeit immer billiger und leistungsfähiger geworden, so dass es jetzt möglich war, graphisch bessere Spiele, die leichter und billiger zu bekommen waren, auf bezahlbaren Computern zu spielen. Seitdem sind auch die Heimcomputer sehr beliebt zum Spielen und sind immer eine ernst zu nehmende Gefahr für Konsolenhersteller. Derzeit gibt es aber Überlegungen bei Spielerherstellern, nicht mehr einen so großen Schwerpunkt auf Spiele für Heimcomputer zu legen, da diese wesentlich leichter zu kopieren sind als für Spielkonsolen. Allgemein steigt aber auch die Bedeutung des Internets für die Videospiele. Sowohl bei den Konsolen der 7. Generation als auch bei den neuen PCs ist die Anbindung an das Internet Pflicht, was man auch daran sieht, dass viele Spiele für den PC mittlerweile eine Online-Registrierung voraussetzen.

¹⁹ Vgl. Goldrand verblasst, S. 215

2.5.2. Nintendo DS

Die erste Spielekonsole, die ich hier vorstellen will, ist eine sogenannte „Handheld-Konsole“. Dies sind leichte Geräte, die einen Bildschirm, Lautsprecher und die Steuerung integriert haben.²⁰ Wie der Name sagt, hat man mit diesen Geräten alles, was man zum Spielen benötigt, in einer Hand. Dies ist vor allem auf Reisen oder allgemein praktisch, wenn man unterwegs ist. Diese Geräte werden schon seit längerer Zeit überwiegend von der Firma Nintendo produziert, so z.B. früher der bekannte *Gameboy*. Die aktuell neuesten Versionen sind *Nintendo DS* und die erweiterten Formen *Nintendo 3DS* und *Nintendo 3DS XL*. Diese modernen Handhelds zeichnen sich durch eine neue Art der Bedienung aus. Sie verfügen neben den klassischen Bedienelementen zusätzlich über ein Touchpad, auf dem man je nach Spiel z.B. zeichnen, rechnen oder Wissensfragen ausfüllen kann. Diese Konsolen sind vor allem bei jüngeren Spielern sehr beliebt, da diese und auch die Spiele dafür billiger sind als die stationären Systeme. Auch die für „Handhelds“ produzierten Spiele sind eher an dieser Zielgruppe ausgerichtet, so dass es hier wesentlich weniger USK-Einschätzungen ab 16 oder gar ab 18 zu beachten gibt. Mit zusammengerechnet 171 Millionen verkauften Geräten ist die *Nintendo DS*-Reihe die meist verkaufte Handheldkonsole der Welt.²¹

2.5.3. Nintendo Wii und Wii U

Die *Nintendo Wii* ist die aktuelle stationäre Konsole der Firma Nintendo, die der 7. Konsolengeneration angehört. Stationäre Konsolen sind Konsolen, die mit einem Fernseher oder Bildschirm verbunden werden müssen, um Bild und Ton anzuzeigen und hörbar zu machen. Die *Nintendo Wii* zeichnet sich durch ein vollkommen neues Steuerungskonzept aus. Ein Großteil der Spiele wird durch Bewegungen gesteuert. Dies wird durch eine neue Form des Controllers erreicht, der aus zwei Teilen besteht, die über ein Kabel verbunden sind. Diese Komponenten haben Bewegungssensoren integriert, die die Position im Raum an die Spielekonsole übermitteln. Auf diese Weise ist es möglich, z.B. virtuell Tennis zu spielen oder zu bowlen. Zwar existiert auch eine

²⁰ Vgl. University of Maribor 2007, S. 20

²¹ Vgl. Nintendo of Europe GmbH 2012

Steuerung über Knöpfe und einen sogenannten Analogstick, aber den Erfolg der *Wii* macht die Bewegungssteuerung aus. Die Konsole richtet sich, ähnlich anderen Konsolen der Firma Nintendo, stärker als andere an Kinder und junge Jugendliche. Dies zeigt sich am Preis, der immer unter dem der Konkurrenz liegt, und an der Auswahl der Spiele. Für die *Nintendo Wii* werden sehr viele Sport- und Partyspiele angeboten, die wie in den entsprechenden Kapiteln dargestellt auch schon für jüngere Spieler geeignet sind. Mit 96,5 Millionen verkauften Konsolen ist sie außerdem die am meisten verkaufte stationäre Konsole der Welt.²²

Inzwischen ist mit der *Nintendo Wii U* die Nachfolgekonzole erschienen. Diese ist die erste Konsole der neuen 8. Generation, ist aber noch nicht sehr weit verbreitet. Technisch unterscheidet diese sich durch eine verbesserte Grafik und die Integration eines modernen Touchpads in die neuen, immer noch bewegungssensitiven Controller, das man in vielen Spielen gesondert benutzen kann.

2.5.4. Playstation 3

Als nächstes möchte ich den Gegenentwurf zur *Nintendo Wii* vorstellen. Dies ist die *Playstation 3* von Sony. Diese Konsole legt großen Wert auf eine leistungsstarke Hardware, was den Spielen dieser Konsole eine sehr gute Grafik ermöglicht. Auch bei der Spieleauswahl wird bei Sony ein anderer Schwerpunkt gelegt. Während Nintendo auf junge Spieler und Familien setzt, richtet Sony sein Augenmerk auf junge Erwachsene und bietet eher Action- und Rollenspiele an, die dementsprechend auch USK-Bewertungen ab 16 bzw. 18 erhalten dürfen. Dies ist vor allem in den Anfängen der aktuellen Konsolen auffällig gewesen: Während Nintendo mit billigen Preisen und Bewegungssteuerung punkten wollte, setzte Sony auf eine teure, leistungsstärkere Konsole mit klassischer Gamepadsteuerung, einem klassischen Controller, der fast identisch mit dem der Vorgängerkonzole ist. Inzwischen haben sich die Konsolen angeglichen und Sony hat ebenfalls eine Bewegungssteuerung für die *Playstation 3*

²²Vgl. Nintendo of Europe GmbH 2012

entwickelt. Bis zum Ende des Jahres 2011 hat Sony 63,9 Millionen *Playstation 3*-Konsolen verkauft.²³

2.5.5. Playstation Portable

Auch Sony hat eine Handheldkonsole herausgebracht, die sogenannte *Playstation Portable (PSP)*. Diese setzt, ähnlich wie die *Playstation 3*, mehr auf Qualität statt Quantität. Die *PSP* bietet eine sehr starke Hardware, die es möglich macht, graphisch anspruchsvolle Spiele darzustellen. Aber wie auch bei der *Playstation 3* behält Sony bei der *PSP* die klassische Steuerung und verzichtet auf Neuerungen wie ein Touchpad. Der Qualitätsanspruch schlägt sich im Preis nieder, sowohl die Hardware als auch die Spiele sind deutlich teurer als bei der Konkurrenz. All dies führt dazu, dass die Zielgruppe für die *PSP* wieder weniger die Kinder und jungen Jugendlichen sind, sondern eher die jungen Erwachsenen, die mehr Finanzmittel zur Verfügung haben. Diese kleinere Zielgruppe spiegelt sich ebenfalls in den Verkaufszahlen wider. Bis zu Beginn des Jahres 2012 wurden weltweit 62,2 Millionen *PSPs* verkauft.²⁴

2.5.6. Xbox 360

Die letzte Konsole, die ich vorstellen will, ist die *Xbox 360* der Firma Microsoft. Diese Konsole ähnelt in der technischen Leistungsfähigkeit stark der *Playstation 3* und steht somit mehr mit dieser im Konkurrenzkampf als mit der *Nintendo Wii*. Beide richten sich eher an ein älteres Publikum als die *Nintendo Wii*. Hervorzuheben ist, dass die *Xbox 360* die erste Konsole der 7. Generation war, die erschienen ist. Dadurch, dass sie schon im Jahre 2005 angeboten wurde, hatte sie einen leichten Verkaufsvorsprung.²⁵ Bei Steuerung und Spielen ähneln sich die *Xbox 360* und die *Playstation 3* ebenfalls sehr stark. Beide setzen auf eine klassische Controllersteuerung, die bei beiden drahtlos geschieht. Hier liegt der bedeutendste Unterschied zur *Nintendo Wii*, bei der die Controller zwar auch kabellos sind, aber meist über Bewegung und nicht mit Tasten

²³ Vgl. Sony Computer Entertainment Inc. 2011

²⁴ Vgl. Sony Computer Entertainment Inc. 2011

²⁵ Vgl. Heise Online 2005

bedient werden. Viele Spiele, vor allem Titel, die nicht von Sony oder Microsoft entwickelt werden, werden plattformübergreifend für *Xbox 360* und *Playstation 3* angeboten. Zwar gibt es diese teilweise ebenfalls für die *Nintendo Wii* und den PC, aber dies erfordert oft einen größeren Aufwand und Spielbearbeitung von den Spielentwicklern als bei den erstgenannten Konsolen. Ungesicherten Quellen nach hat sich die *Xbox 360* ungefähr genauso oft verkauft wie die *Playstation 3*. Bis Februar 2013 wurden 73,9 Millionen Konsolen verkauft, die *Playstation 3* konnte zu diesem Zeitpunkt 72,3 Millionen Mal verkauft werden.²⁶ Der Unterschied zwischen *X-Box360* und der *Playstation 3* ist im Verhältnis zu dem Vorsprung, den die *Nintendo Wii* in den Verkaufszahlen hat, so gering, dass man diese als gleichmäßig verteilt in deutschen Haushalten ansehen kann.

2.6. Die Rolle von Videospielen

Wie oben erwähnt spielen Videospiele eine immer größere Rolle in der Freizeitgestaltung der Menschen. Die Videospielindustrie hat inzwischen einen größeren Umsatz als die Film- oder Musikindustrie. So soll hier kurz die Bedeutung der Videospiele für die verschiedenen Altersgruppen dargestellt werden. Anzumerken ist aber, dass hier nur die Situation in Deutschland beschrieben wird, so wird zum Beispiel die wesentlich extremer videospieलाffine Gesellschaft von Südkorea nicht beachtet.

2.6.1. Für Kinder

Da es keine weltweit einheitliche Definition des Begriffes „Kind“ gibt, ist eine Eingrenzung kompliziert. Da ich aber vornehmlich auf die Situation in Deutschland eingehen will, folge ich der allgemein hier akzeptierten Definition, dass ein Mensch von der Geburt bis zum vollendeten vierzehnten Lebensjahr als Kind gilt. Vor allem bei Kindern ist eine Betrachtung der Spielweise, Spielart und Spieldauer wichtig. Je nach Alter sind diese dabei, ihre Umgebung kennenzulernen, die Gesellschaft zu verstehen,

²⁶ Vgl. VG Chartz 2013

Normen zu erlernen. Sie müssen die sogenannte Enkulturation betreiben.²⁷ Falsche Vorbilder oder Normen durch Spiele, die für ältere Spieler gedacht sind, können hier drastische Auswirkungen haben. Dies zu beachten ist wichtig, da Kinder heute fast unweigerlich mit virtuellen Medien in Verbindung kommen. Neben den Fernsehern, die heute in jedem Haushalt zur Verfügung stehen, haben 91% aller Haushalte einen Computer, 89% haben diesen auch mit dem Internet verbunden. Hinzu kommt, dass 71% Prozent der Haushalte zusätzlich im Besitz einer Spielekonsole sind.²⁸ Durch diese Ansammlung von Unterhaltungsmedien obliegt es aber den Eltern in besonderem Maße, eine Aufsicht auszuüben. Dies ist wichtig, da in den Statistiken z.B. der KIM-Studie, einer Studie, die sich mit dem Medienverhalten von Kindern beschäftigt, auffällt, dass sich sogar bei vielen Kindern die Unterhaltungsmedien in deren Besitz und nicht im Besitz der Eltern befinden.²⁹ Hierbei muss noch zwischen den Geschlechtern unterschieden werden. Mädchen besitzen in der Regel weniger Unterhaltungsmedien als Jungen. So ist auffällig, dass 65% der 6-bis 13-jährigen Jungen eine eigene Spielekonsole haben. Bei den Mädchen sieht das Bild anders aus, hier verfügen nur 48% über eine eigene Konsole.³⁰ Insgesamt überwiegen in dieser Altersklasse, wie schon unter 2.4.2 angedeutet, die Handheld-Konsolen.

Aber natürlich muss man auch fragen: „Die Kinder haben die Konsolen, nutzen sie diese aber auch?“ Auch dies wird in der KIM-Studie beantwortet. Fragt man die Kinder nach den Aktivitäten, denen sie in ihrer Freizeit nachgehen, bekommt man als erstes die erwarteten Antworten. So verbringen 97% natürlich einen Teil ihrer Freizeit damit, ihre Hausaufgaben zu erledigen, aber unter den reinen Freizeitbeschäftigungen überwiegt immer noch mit 95% das Fernsehen.³¹ Auffällig ist, dass, obwohl 71% aller Haushalte eine Spielekonsole haben, nur 62 % aller Kinder aussagen, dass sie regelmäßig, in dieser Statistik als einmal die Woche definiert, spielen. Damit befindet sich das Computer- oder Videospielen in dieser Aufstellung auf dem 9. Platz der Freizeitbeschäftigungen. Wesentlich beliebter sind immer noch Freunde Treffen, Spielen sowohl drinnen wie draußen, Musik Hören oder Sport Treiben.³² Dies hört sich erstmal erfreulich an, wenn die Kinder immer noch lieber auf diese Weise ihr

²⁷ Vgl. Kron 2009, S. 37

²⁸ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011b, S. 7

²⁹ Ebd.

³⁰ Ebd.

³¹ Ebd., S. 9

³² Ebd.

Sozialleben fördern, als in der Wohnung Videospiele zu spielen. Es ist jedoch aufschlussreich, wenn man betrachtet, wie viele Kinder lesen. Mit 49% gibt nicht mal jedes zweite Kind an, regelmäßig zu lesen. Betrachtet man, wie oft Kinder in ihrer Freizeit Bibliotheken aufsuchen, sieht das Bild noch schlechter aus: Nur 12% geben an, regelmäßig in ihrer Freizeit in eine Bücherei zu gehen.³³ Diesen Wert gilt es zu vergrößern. Ein augenscheinliches Mittel hierzu könnten die sehr beliebten Videospiele sein. Zu betonen ist, dass dies aber alles Durchschnittswerte aus beiden Geschlechtern sind. Betrachtet man Jungen und Mädchen getrennt, verschiebt sich das Bild doch merklich. Vor allem bei der Mediennutzung gibt es Unterschiede. Zwar besitzen 48% der Mädchen eine eigene Konsole (s.o.), aber sie nutzen sie nicht so stark wie die Jungen. So geben 41% der Jungen Videospiele als eine ihrer drei Lieblingsfreizeitbeschäftigungen an, bei den Mädchen hingegen nur 19 Prozent. Die Mädchen bevorzugen hingegen mehr Malen, Basteln und das Buch. Allgemein lässt sich aber sagen, dass bei beiden Geschlechtern die Vorliebe für digitale Medien mit dem Alter steigt. Dies geht auf Kosten des Spielens, drinnen wie draußen, und erstaunlicherweise auch auf Kosten des Fernsehens.³⁴ Aber bedeutet dieser Trend hin zu den digitalen Medien, dass die Kinder sich isolieren und nicht mehr mit Freunden spielen? Eine gewisse Tendenz lässt sich nicht leugnen, da der Rückzug vor allem vom draußen Spielen bedeutet, dass man sich weniger spontan mit anderen Kindern trifft, z.B. aus der Nachbarschaft, aber dadurch lässt sich nicht verallgemeinern, dass die Kinder sich bei digitalen Medien nur noch mit sich selbst beschäftigen. Die KIM-Studie trifft hierzu sogar gegenteilige Aussagen. So geben nur 30% der Kinder an, ihre Videospiele am liebsten alleine zu spielen, dies ist schon ein Unterschied zu dem in dieser Altersgruppe sehr beliebten Fernseher, den 45% am liebsten alleine nutzen. Zwar gibt es in absoluten Zahlen mehr Kinder, die in Gesellschaft fernsehen, aber die relativen Zahlen sprechen dafür, dass Videospiele einen größeren sozialen Charakter als das Fernsehen oder andere digitale Medien wie zum Beispiel das Internet haben.³⁵ Nachdem die digitalen Medien und speziell die Videospiele für Kinder immer interessanter werden, liegt es nahe, auch die pädagogischen Vor- und Nachteile zu betrachten. So geht man in der Literatur davon aus, dass beim Spielen von gängigen Videospielen Lernprozesse in den Bereichen Wissen, Wahrnehmung und Koordination, Denken und Problemlösung, Fähigkeiten und Verhalten, Selbstkonzept, Einstellungen

³³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011b, S. 10

³⁴ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011b, S. 11

³⁵ Ebd., S. 12

und Werte stattfinden.³⁶ Die verschiedenen Anforderungen werden in der Grafik am Ende des Kapitels übersichtlich dargestellt.³⁷ Beschreiben will ich hierbei aber nur die Teile der Grafik, die für die kindliche Entwicklung wichtig sind und somit auch in angemessenen Spielen genutzt werden sollten. So sollte schon der Punkt der „sozialen Kompetenz“ bei Kindern stark beobachtet werden. Dies kann durch Nahelegen von richtigem sozialem Verhalten gefördert werden. Spiele wie *Overlord*, die den Spieler auffordern, sich unsozial und böse zu verhalten, können sich hier dagegen kontraproduktiv auswirken. Dies wird in der Grafik mit dem Punkt der „Angemessenheit des ethisch- normativen Gehalts“ angedeutet. Weiter für Kinder relevant sind die kognitiven Anforderungen, die die Kinder gezielt in ihrer geistigen Entwicklung durch kleine Rätsel und Aufgaben fördern. Leider ist dieser Gesichtspunkt in der Realität in der Gruppe der Kinder stark unterrepräsentiert, da entweder Lernspiele, Spiele für Kleinkinder oder für Jugendliche entwickelt werden und es an Spielen für Kinder von 6 bis 12 Jahren mangelt, die diese auf einer Freizeitebene ansprechen. Darüber hinaus förderungswürdig bei Kindern ist die sensomotorische Fähigkeit. Diese wird dadurch weiterentwickelt, dass die Kinder in ihrer Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsfähigkeit angeregt werden und wenn möglich sogar in ihrer Bewegungsfähigkeit. Natürlich wäre die Förderung auch in der Natur gegeben, aber da nicht alle Kinder auf diese Weise angesprochen werden können - nicht jedes Wohnumfeld bietet die Gelegenheit dazu - sind hier die unter Punkt 2.4.2 und 2.4.3 beschriebenen Ansätze der Firma Nintendo interessant, die sich genau auf diesem Bereich mit ihren Spielen engagiert. Die anderen in der Grafik genannten Punkte sind bei den für Kinder geeigneten Spielen noch nicht von großer Bedeutung.

Abschließend lässt sich zusammenfassen, dass Kinder von neuen Medien und vor allem auch von Videospielen sehr fasziniert sind und sehr viel Zeit damit verbringen. Eine Überwachung der Spiele ist aber durch die Eltern notwendig, um positive Effekte zu erzielen und die Kinder vor negativen Auswirkungen zu schützen. Aber wie erkennt man Spiele, die für Kinder geeignet sind? Hier hilft der „Tommi Kindersoftwarepreis“. Dieser Preis wird von der Zeitschrift „spielen und lernen“ an innovative und herausragende Spiele verliehen. Interessant bei diesem Preis ist vor allem, dass und wie

³⁶ Vgl. Gebel 2009, S. 79

³⁷ Kompetenzerwerb durch Computerspiele; Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK.

die Meinung der Kinder eingeholt wird. Zuerst trifft eine Expertenjury eine Vorauswahl mit kindgerechten Spielen, die dann in 19 Bibliotheken Kindern zum Testen angeboten werden. Diese Kinder treffen dann auch alleine die Auswahl der Gewinner und geben somit an, was in ihren Augen das beste Spiel für Kinder ist. Auf diese Weise wird nicht immer nur die USK-Bewertung betrachtet, sondern es findet auch ein Blick aus der Sicht der Kinder statt. Bis jetzt wird der Preis in den Kategorien Computerspiele, Konsolenspiele, einem Sonderpreis für Spiele, die für Kindergarten und Vorschule geeignet sind, und für die beste Kinder-App verliehen. Die Affinität zu Bibliotheken und dem Buchmarkt zeigt der Preis dadurch, dass er jährlich auf der Frankfurter Buchmesse verliehen wird.³⁸

³⁸ Vgl. Family Media GmbH & Co. KG. (Freiburg)

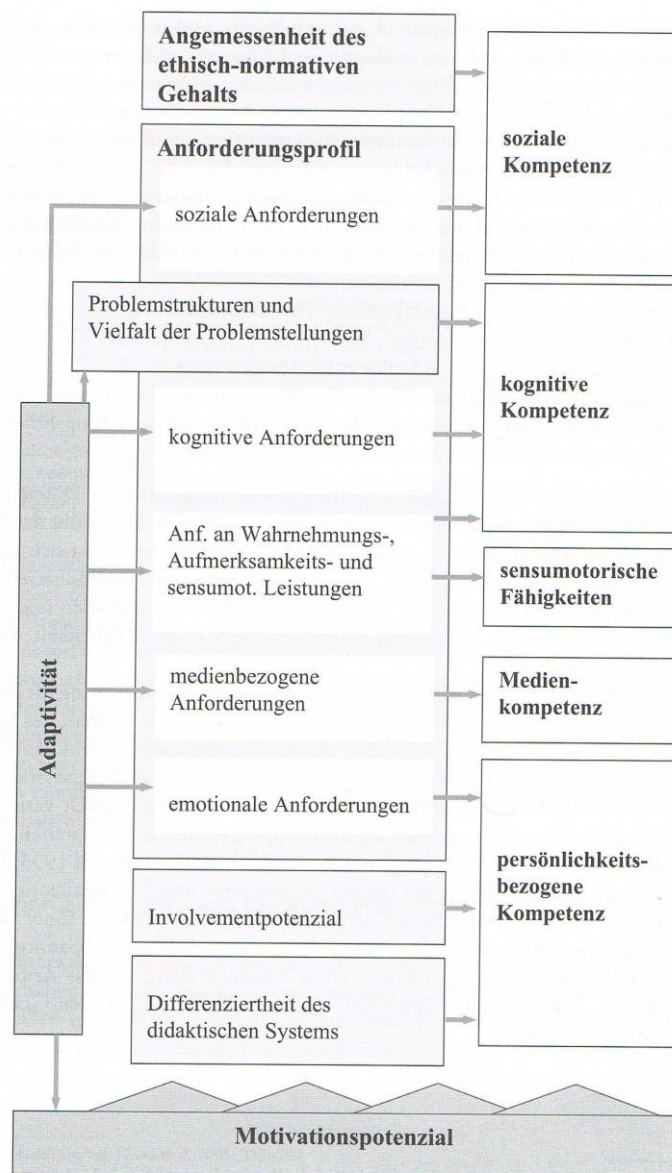


Abbildung 2: Kompetenzerwerb durch Videospiele

2.6.2. Für Jugendliche

Jugendliche sind noch schwieriger zu definieren als Kinder, da sich hier oft Blickwinkel aus verschiedenen Kulturkreisen vermischen und unterschiedliche gesellschaftliche Faktoren Einfluss nehmen. Oft wird damit die Zeitspanne der Pubertät verbunden, die immer früher einsetzt. Nach deutschem Recht wird ein Jugendlicher als jemand

definiert, der „...14, aber noch nicht 18 Jahre alt ist“.³⁹ Die JIM-Studie betrachtet dagegen alle 12- bis 19-jährigen als Jugendliche.⁴⁰ Dies ist eine der KIM-Studie vergleichbare Studie und setzt sich mit dem Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen auseinander, leider mit Überschneidungen in der Altersgruppe der 12- und 13-jährigen.

Betrachtet man die JIM-Studie 2010, fällt als erstes die Medienausstattung der Jugendlichen ins Auge. Gegenüber der KIM-Studie 2010 sticht hervor, dass die Haushalte mit Jugendlichen generell mehr Geräte haben als die mit kleinen Kindern. Während wie unter Punkt 2.5.1 erwähnt 91 % der in der KIM-Studie erfassten Haushalte einen Computer haben, sind es bei den Haushalten mit Jugendlichen 100%.⁴¹ Dieser Trend setzt sich bei allen Arten elektronischer Medien fort und auffällig ist, dass parallel die Anforderungen steigen und sich der Anteil der teureren Geräte vermehrt. So haben Haushalte mit Jugendlichen zu 77% eine feste und 67% eine tragbare Spielekonsole.⁴² Dies ist deutlich mehr als in Haushalten mit Kindern. Hier haben 71% aller Haushalte eine Spielekonsole, aber dies nur, da feste und tragbare Konsolen zusammengerechnet werden.⁴³ Dies legt die Vermutung nahe, dass die Spielekonsolen oft auf Drängen der Jugendlichen angeschafft oder direkt von diesen erworben werden. Betrachtet man, welche Geräte die Jugendlichen selbst besitzen, zeigt sich ein ähnliches Bild. Hier hat sich das Interesse der Kinder auf dem Weg zum Jugendlichen verschoben. Das am weitesten verbreitete Gerät bei Jugendlichen ist mit Abstand das Handy, 98% aller befragten Mädchen und 94% aller befragten Jungen hatten ein solches. Auch die Anzahl von Fernsehern, MP3-Playern und Computern hat sich vergrößert. Interessant ist aber der Besitz von festen Spielekonsolen. Zwar hat sich hier der Anteil der Jungen, die eine besitzen, von 37% auf 58% seit der Kindheit erhöht, aber der Anteil der Mädchen ist nur marginal von 23% auf 31% gestiegen.^{44 45} Offensichtlich steigt das Interesse an Videospielen bei Mädchen mit dem Alter nicht so stark, wie dies bei den Jungen der Fall ist. Mädchen haben anscheinend ein größeres Interesse an kreativen Medien, so besitzen deutlich mehr junge Frauen eine Digitalkamera als junge Männer, laut JIM-Studie nämlich 66% gegenüber 40% der jungen Männer. Hier könnte

³⁹ §7 Abs.1 Nr.2 SGB VIII

⁴⁰ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011a, S. 5

⁴¹ Ebd..

⁴² Ebd.

⁴³ Ebd., S. 7

⁴⁴ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011b, S. 8

⁴⁵ Ebd., S. 6

einer der Gründe für das mangelnde Interesse der jungen Frauen an den meisten Videospielen zu finden sein. Oft wird nämlich kritisiert, dass viele Videospiele sich von ihrem ganzen Aufbau her mehr an männliche Spieler wenden, so dass Frauen und Mädchen eher abgeschreckt werden. Zum Verhalten von Mädchen wurde z.B. in Amerika beobachtet, wie ein 8-jähriges Mädchen Freundinnen ein Videospiel erklären sollte und dies mit den Worten tat: „Erinnert euch dran, ihr dürft nicht sterben“.⁴⁶ Es ist auffällig, dass sie ihre Mitspielerinnen zur Passivität auffordert, sie sollen darauf achten, nicht zu sterben anstatt aktiv zu töten. Diese Möglichkeit, Gewalt zu vermeiden, fehlt tatsächlich in vielen früheren Spieletiteln und wird erst langsam von der Spieleindustrie wahrgenommen. Inzwischen gibt es aber auch stark von weiblichen Spielern frequentierte Spiele wie *Die Sims* in den verschiedenen Versionen. Auf diesen Umstand ist beim Bestandsaufbau zu achten, vor allem, da nur 4% der befragten Jugendlichen angeben, in ihrer Freizeit eine Bibliothek aufzusuchen.⁴⁷ Zwar ist dieses Phänomen bekannt, aber ich werde in den folgenden Punkten nochmal genauer auf die Möglichkeit, Jugendliche als Zielgruppe für Bibliotheken mit Hilfe von Videospielen zurückzugewinnen, eingehen.

Fragt man die Jugendlichen, wie oft sie denn die Medien nutzen, erhält man interessante Informationen. So geben 34% der Jugendlichen an, mehrmals die Woche Videospiele zu spielen und 44% geben an, mehrmals die Woche in einem Buch zu lesen.⁴⁸ Zusammengerechnet ergibt dies ein großes Potential, mehr als die 4% der Jugendlichen für die Bibliothek zu begeistern. Einer anderen Studie kann man sogar entnehmen, dass sich vor allem bei den 14- bis 17-jährigen der Anteil derer, die angeben, den Computer fürs Spielen zu nutzen, von 55% im Jahre 1998 auf 74% im Jahre 2005 erhöht hat.⁴⁹ Dabei trennen sich die Medienvorlieben auch hier wieder nach den Geschlechtern. 54% der Mädchen lesen mehrmals die Woche, Jungen nur zu 35%. Bei den Videospielen ist das Bild andersherum: Nur 15% der Mädchen spielen regelmäßig mit Konsole oder Computer, aber 52% der Jungen.⁵⁰ Da aber die Häufigkeit nicht zwangsläufig auch die Wichtigkeit der Medien darlegt, wurde innerhalb der JIM-Studie auch explizit nach der persönlichen Bedeutung gefragt. Für beide Geschlechter sind die drei wichtigsten

⁴⁶ Walkerdine 2007, S. 47

⁴⁷ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011a, S. 7

⁴⁸ Ebd., S. 13

⁴⁹ Vgl. Wolling 2008, S. 89

⁵⁰ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011a, S. 14

Medien Musik Hören, Handy und Internet. Wie nach den obigen Ergebnissen erwartet, wird das viertwichtigste Medium unterschiedlich eingeschätzt. Die jungen Frauen legen mit 65% den Schwerpunkt auf Bücher, junge Männer mit 60% auf Videospiele.⁵¹ Diese Zahlen belegen, dass junge Frauen durchaus ein Interesse an Bibliotheken haben können, wenn man diese aktiv bewirbt. Bei den jungen Männern könnten die Videospiele die Türöffner für die Bibliotheken sein, wenn man auch ihnen durch dieses Angebot die Existenz der Bibliotheken erneut ins Bewusstsein ruft.

2.6.3. Für Erwachsene

Als Erwachsener gilt nach deutschem Recht, wer das 18. Lebensjahr vollendet hat. Meine Betrachtung soll hier die Gruppe der 18- bis 64-jährigen umfassen. Um eine Aussage über die Rolle von Videospielen für Erwachsene treffen zu können, bietet sich die ACTA (Allensbacher Computer- und Technik-Analyse) an. Die ACTA bezieht sich auf die Gesamtbevölkerung von 14 bis 64 Jahren, so dass sie sich mit Teilen der JIM-Studie (s. 2.5.2) überschneidet.⁵² Was sich schon bei den Kindern und Jugendlichen angedeutet hat, setzt sich bei den Erwachsenen fort. So geben immer mehr junge Leute an, den Computer zum Spielen zu benutzen. Dies sind im Jahr 1998 40% der befragten 18- bis 24-jährigen, im Jahr 2005 schon 57%. Dieser Trend setzt sich ungefähr bis zum Alter von 40 Jahren fort, die Altersgruppe der 25- bis 39-jährigen verzeichnete einen Anstieg von 34% im Jahre 1998 auf 42% im Jahre 2005. Danach bleibt der Anteil der Nutzer von Computerspielen innerhalb einer Altersgruppe konstant oder nimmt sogar leicht ab. So kann bei der Altersgruppe der 40-bis 49-jährigen eine Abnahme im gleichen Zeitraum von 38% auf 33% festgestellt werden. Betrachtet man die noch ältere Gruppe der 50-bis 64-jährigen, bleibt der Wert konstant zwischen 16 und 17 Prozent über die Jahre bestehen. Vergleicht man, welche Altersgruppe im Jahr 2005 am meisten Spiele nutzte, zeigt sich eine klare Reihenfolge. Mit 74% der 14- bis 17-jährigen liegt der größte Nutzeranteil bei den Jugendlichen (s. 2.5.2.), die jungen Erwachsenen von 18 bis 24 Jahren nutzen die Spiele noch zu 57%, die 25- bis 39-jährigen zu 42% und die 50- bis 64-jährigen nur noch zu 17% (s.o.). Interessant für Bibliotheken ist darüber hinaus, dass bei der ACTA nach der Einkommenssituation gefragt wird. So kann

⁵¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) 2011a, S. 15

⁵² Wolling 2008, S. 88

aufgezeigt werden, dass der Anteil der ärmeren Leute, die sich für Videospiele interessieren, in den letzten Jahren gestiegen ist. So geben im Jahre 2005 33% derjenigen, die weniger als 1000 Euro im Monat verdienen, an, Videospiele zu spielen, im Jahr 1998 waren es nur 16% bei einem vergleichbaren Einkommen von unter 2000 DM.⁵³ Bei Preisen von teilweise über 50 Euro für ein Spiel hat die Bibliothek somit eine weitere Zielgruppe, die Interesse an der Nutzung entsprechender Angebote hat. Betrachtet man die erwachsenen Spieler nach Geschlecht, ergibt sich das gleiche Bild wie bei den jüngeren, nämlich deutlich mehr männliche Spieler als weibliche. So geben bei der Umfrage im Jahre 2005 42% der Männer an, den Computer zum Spielen zu nutzen, jedoch nur 31% der Frauen. Im Vergleich zum Jahr 1998 ist der Anteil der spielenden Männer von 35% auf 42% im Jahre 2005 gestiegen. Bei den Frauen gab es im selben Zeitraum nur eine marginale Erhöhung von 29% auf 31%.⁵⁴

2.6.4. Für ältere Menschen

Ein an Bedeutung gewinnendes Thema ist inzwischen auch das Videospielangebot für ältere Menschen. Die Definition dieser Altersgruppe ist sehr schwer, da die Altersangaben zu heterogen sind, wenn Ältere oder Senioren angesprochen werden. Teilweise sind schon 55-jährige gemeint („Generation 55+), meist aber Ruheständler ab Mitte 60. In der Folge will ich die Definition der ACTA-Studie übernehmen, die die Zielgruppendefinition von älteren Menschen bei 64 aufwärts zieht, um damit leichter vergleichen zu können.⁵⁵ Generell lässt sich zu Anfang sagen, dass die Thematik noch sehr marginal behandelt wird und auch das Interesse der Zielgruppe noch gering ist, dass dennoch ein Nutzen angenommen werden kann. Dies wird zum Beispiel in einem Aufsatz von Mark Griffiths mit den Worten „...there is a growing evidence that videogames may have beneficial therapeutic effects for the elderly“⁵⁶ dargelegt. Das Hauptaugenmerk der Forschung liegt derzeit auf dem therapeutischen Einsatz von Videospielen bei älteren Menschen, speziell in der Förderung von kognitiven und motorischen Fähigkeiten. Einige Studien hierzu möchte ich im Folgenden aufzählen.⁵⁷

⁵³ Wolling 2008, S. 89

⁵⁴ Ebd.

⁵⁵ Ebd.

⁵⁶ Griffiths 2005, S. 164

⁵⁷ Vgl. Dogruel 2008, S. 65–66

So konnte nachgewiesen werden, dass das Selbstwertgefühl der Probanden gesteigert wurde, die kognitiven Fähigkeiten der Nutzenden sich erhöhten und es gab eine Studie zur Verbesserung der Hand-Auge-Koordination. Letztere ist aber aus Mangel an untersuchten Fällen (N=11) kritisch zu sehen.⁵⁸ Desweiteren wurde auch eine Studie zur Förderung des Gedächtnisses mit Hilfe von ausgewählten Spielen durchgeführt. Diese konnte einen positiven Effekt auf das Gedächtnis der Probanden nachweisen.⁵⁹ Weiterhin berichteten die Probanden, dass sie selbst eine Steigerung der motorischen Fähigkeiten und des Reaktionsvermögens nach Nutzung von Videospielen spürten. Leider besteht hier das Problem, dass ältere Menschen oft eine Distanz zu den neuen digitalen Medien wie Videospielen oder Internet wahren und sich mit diesen oft überfordert fühlen. Die Fähigkeit, diese alle zu nutzen, wird als Medienkompetenz tituiert. Wie bei den Studien zu sehen, kann die Medienkompetenz durch die Nutzung von Videospielen aber sogar gefördert werden. So besteht hier ein Zwiespalt: Auf der einen Seite können Videospiele die Medienkompetenz fördern, auf der anderen Seite schrecken Videospiele Leute ab, weil sie denken, diese ohne Medienkompetenz nicht bedienen zu können. Ein Weg aus diesem Teufelskreis wäre es, älteren Menschen einfache und intuitiv zu bedienende Spiele näher zu bringen. Auf diese Weise könnten Barrieren abgebaut und Interesse geweckt werden. Diesen Teufelskreis zu durchbrechen ist eine wichtige Aufgabe, da eine gesteigerte Medienkompetenz in der heutigen Zeit von großer Bedeutung ist. Studien belegen, dass viele Menschen im Alter, vor allem wenn der Lebenspartner gestorben ist, alleine leben und nur noch wenige soziale Kontakte pflegen.⁶⁰ Wie ich aus eigener Erfahrung als Zivildienstleistender weiß, kann Medienkompetenz und in deren Folge das Internet eine Möglichkeit sein, diese teils körperlich bedingte Isolation zu überwinden und wieder mehr am täglichen Leben teilzunehmen. Dass zur unbewussten Steigerung der Medienkompetenz Videospiele ein gutes Mittel sind, werde ich in der Folge erläutern. Aus eigener Erfahrung kann ich z.B. berichten, dass ein Senior sich nach dem Tod seiner Ehefrau eine Ablenkung suchte und diese in der Arbeit mit dem PC fand. Angefangen hat dieser mit leicht zu bedienenden Puzzlespielen, inzwischen ist seine Medienkompetenz soweit angestiegen, dass er sich Bilder einscannen kann, um aus diesen neue Puzzles zu erstellen. Dies hört sich zunächst nicht beeindruckend an, wenn man aber bedenkt, dass er auf diese Weise einen Zugang zum Internet und ein Gesprächstema mit jüngeren

⁵⁸ Vgl. Dogruel 2008, S.65-66

⁵⁹ Ebd.

⁶⁰ Ebd., S. 24

Menschen erhalten hat, ist dies ein Weg aus der Isolation. Zwar unterscheiden sich die Spiele in diesem Beispiel von denen unter den Punkten 2.5.1 bis 2.5.3 genannten, aber sie zeigen eine Möglichkeit, wie man ältere Menschen an Spiele und neue Medien gewöhnen kann.

Wenn man das Ziel verfolgt, ältere Menschen an Videospiele heranzuführen, sollte man betrachten, welche Videospielformen ältere Menschen ansprechen. Wie oben gesehen, sollten diese zunächst einfach zu verstehen sein. Sehr wichtig für ältere Menschen ist es auch, dass die Spiele einen erkennbaren Nutzen haben wie zum Beispiel die Förderung der kognitiven oder motorischen Fähigkeiten. So ergab z.B. eine Umfrage, dass das Spiel *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* bei Senioren mit knapp 40% die höchste Kaufbereitschaft fand.⁶¹ Dieses fördert durch kurze schnelle Aufgaben die kognitiven Fähigkeiten (s. 2.3.9.). Ein Beispiel für die motorische Förderung älterer Menschen durch Videospiele ist das Projekt „Wii Sports Bowling Seniorenmeisterschaft“. Dieses Projekt wurde von zwei Studenten entwickelt und soll Bewohner von Seniorenwohnheimen mit Hilfe des Spieles *Wii Sports* für die *Nintendo Wii* reaktivieren, motorisch fördern und den Wettbewerbsgeist wecken. In der Praxis geschieht dies dadurch, dass die beiden Studenten die Wohnheime aufsuchen und dort den interessierten Senioren das Spiel und die Steuerung erklären. Zu Anfang herrscht oft ein großes Maß an Skepsis, diese legt sich aber in der Regel nach einigen Probewürfen schnell. Hiernach sollen die Senioren, immer zwei Vierer-Teams gegeneinander, ein kleines Bowlingturnier spielen, bei dem es für die ersten drei Plätze Medaillen gibt. Die von allen Senioren zusammen erspielten Punkte werden notiert und mit denen anderer Einrichtungen verglichen. Die Einrichtung mit den meisten Punkten am Ende des Jahres erhält ihre eigene von der Firma Nintendo gesponserte *Wii-Konsole*. Schon während des Spielens konnte eine verbesserte Motorik und eine große Vitalität der gesamten Gruppe festgestellt werden.⁶²

⁶¹ Vgl. Dogruel 2008, S. 128

⁶² Vgl. Deindl und Kiner 2011

2.7. Die Rolle von Videospielen beim Bestandsaufbau in Öffentlichen Bibliotheken in Deutschland

Es ist auffällig, dass Videospiele beim Bestandsaufbau in deutschen Öffentlichen Bibliotheken noch wenig beachtet werden. Sie sind zwar in den meisten größeren ÖBs vorhanden, werden aber in der Fachwelt noch wenig diskutiert und teilweise auch angenommen. Auffällig ist dies, da man zu Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken den größten Teil der Literatur nicht über b2i, WISO oder andere Fachdatenbanken findet, sondern über allgemeine Suchmaschinen wie Google. Dass dies im anglophilen Raum anders ist, werde ich unter Punkt 2.7 erläutern. Die bisherige Einstellung vieler Bibliotheken zu diesem Thema zeigt sich, wenn man bibliothekarische Nachschlagewerke betrachtet. So ist das Nachschlagewerk „*Medienkunde*“ von Konrad Umlauf, das sich mit Non-Print-Medien beschäftigt, in der neuesten Auflage aus dem Jahr 2006. Gerade im Bereich der Non-Print- und Digitalen Medien, der sich sehr rasant ändert, sollten Nachschlagewerke häufiger aktualisiert werden. Dies zeigt sich auch am Inhalt, der als Informationsquelle und Richtschnur für den Einstieg in das Thema Videospiele entgegen der ursprünglichen Intention heute ungeeignet ist. So sieht man bei der Vorstellung der vorhandenen Konsolen, dass das Buch in einer Zeit des Umbruchs aktualisiert wurde. Die für die heutige Videospiellandschaft prägenden und für Bibliotheken interessanten Konsolen waren gerade angekündigt und so vermittelt dieses veraltete Buch einen falschen Eindruck.⁶³ Viele Bibliotheken beheben diesen Mangel an Fachliteratur dadurch, dass sie die zuständigen Mitarbeiter anderer Bibliotheken befragen, die sich mit dieser Thematik schon beschäftigt haben. So werden in Deutschland die Erfahrungen über Videospiele eher durch Gespräche und Vorträge weitergegeben als durch Fachliteratur. Dies führt dazu, dass in Deutschland ein sehr heterogener Umgang mit der Thematik von Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken vorhanden ist, der verschiedene Schwerpunkte setzt. Wie dies in der Praxis in Deutschland aussieht, werde ich anhand der Beispielbibliotheken unter den Punkten 3.1 bis 3.7 erläutern.

⁶³ Vgl. Umlauf et al. 2006, S. 299

2.8. Die Rolle von Videospielen beim Bestandsaufbau in Öffentlichen Bibliotheken im amerikanischen Raum

Im anglophilen Raum, speziell auch in den USA, wird das Thema anders behandelt. Bekannterweise herrscht in den USA ein anderes Verständnis von Bibliotheken. Die Amerikaner legen wesentlich mehr Wert auf den Dienstleistungscharakter der Bibliotheken und somit mussten diese sich auch schon früher mit den vor allem auch in den USA sehr beliebten Videospielen auseinandersetzen und Herangehensweisen erarbeiten. Dies führt dazu, dass es inzwischen Bücher in englischer Sprache gibt, die sich ausdrücklich mit diesem Thema befassen und Anleitungen zur Einführung und dem Umgang mit Videospielen liefern. So kann zum Beispiel das Buch *Game On* von Beth Gallaway als Anleitung genutzt werden.⁶⁴ Betrachtet man dieses Buch genauer, fallen mehrere Unterschiede zum deutschen Umgang mit Videospielen auf, die ich in der Folge erläutern möchte. Zunächst springt ins Auge, dass das Buch dem Leser ein qualitativ und quantitativ akzeptables Grundwissen vermittelt, um mit Videospielen umgehen zu können. So erhält der Leser Hinweise, die von der Geschichte der Videospiele bis hin zu den am besten für eine Bibliothek geeigneten Spielen reichen. Auch wird in diesem Werk aufgezeigt, dass amerikanische Bibliotheken den Dienstleistungscharakter einer Bibliothek für die Nutzer wesentlich weiter ausgebaut haben. So werden in den USA schon aktiv Videospieleturniere in Bibliotheken abgehalten, um auf diese Weise Kinder und Jugendliche in die Bibliothek zu locken. Zum Beispiel richtete die Ann Arbor District Library, Michigan, USA ein *Pokemon*-Turnier aus, bei dem die Kinder ihre eigenen Handheld-Konsolen, in diesem Fall einen *Gameboy*, und ihr eigenes *Pokemon*spiel samt den darin gespeicherten und für das Turnier benötigten Kreaturen mitbrachten. Die Kosten für die Bibliothek betrugen, abgesehen von den ohnehin zu bezahlenden Kosten für Mitarbeiter und Räumlichkeiten, 30 US-Dollar für Essen und kleine Preise für die Teilnehmer.⁶⁵ Anzumerken ist aber auch, dass diese Bibliothek keine eigenen Videospiele im Bestand hat und hier nur die Räumlichkeiten und Koordination zur Verfügung stellt. Natürlich entspricht dies nicht der gewohnten Bibliotheksarbeit, aber es zeigt ein neues Konzept, um Kindern und Jugendlichen mit geringen Kosten einen Anreiz zu geben, in die Bibliothek zu kommen.

⁶⁴ Vgl. Gallaway op. 2009

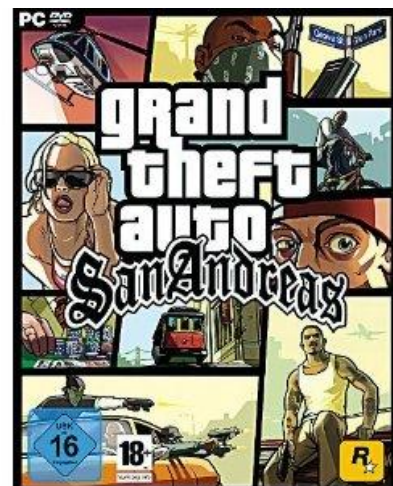
⁶⁵ Vgl. Gallaway op. 2009, S. 127

In Deutschland werden ähnliche Konzepte heutzutage, wenn überhaupt, eher mit Gesellschaftsspielen angewendet.

Wichtig ist hervorzuheben, dass Bibliotheken in den USA zwar Veranstaltungen zu Videospielen anbieten und auch gerne in diesem Bereich Dienstleistungen erbringen, aber dass Videospiele im Bestand von Bibliotheken erstaunlicherweise selten vorkommen. So ergab eine Recherche, dass keine Videospiele in den Public Libraries von Las Vegas, Los Angeles, San Francisco und vielen anderen großen, mittleren und kleinen Bibliotheken vorhanden sind. Eine Bibliothek, in deren Katalog welche auffindbar sind, ist die New York Public Library.

2.9. Unterschiede in der Wahrnehmung

Wie unter 2.7 und 2.8 ausgeführt, liegen die Unterschiede bei der Beschäftigung mit Videospielen sehr stark im Selbstverständnis der Bibliotheken in den USA und in Deutschland. Auffällig ist ein Unterschied im Schreibstil in Büchern über digitale Medien. Die Definition von Herrn Umlauf in seinem Werk „Medienkunde“⁶⁶ klingt im Sprachgebrauch eher ablehnend Videospielen gegenüber, im englischsprachigen Werk liest sich die Bewertung wesentlich positiver. Ferner bietet B. Gallaway in ihrem Buch einen Einblick in das amerikanische Jugendschutzgesetz, was von Bedeutung ist, wenn man dieses Werk auf deutsche Bibliotheken anwenden will. So empfinden Amerikaner die Darstellung von nackten Körpern als wesentlich jugendgefährdender als die Darstellung von radikaler Gewalt. Ein Beispiel hierfür ist, dass es in den USA eine



Diskussion um das Computerspiel *Grand Theft Auto: San Andreas* gab, da hier durch leichte

Abbildung 3: Beispiele für die Unterschiede in der Altersbewertung

Manipulation des Spieles einzelne Figuren nackt dargestellt wurden. Anhand dieser

⁶⁶ Vgl. Umlauf et al. 2006

Diskussion wurde dem Spiel der Vermerk „E+10“ hinzugefügt, der bedeutet, dass dieses Spiel „erst“ von Kindern über 10 Jahren gespielt werden sollte.⁶⁷ Das gleiche Spiel ist in einer stark gewaltreduzierten Version in Deutschland erst ab 16 Jahren freigegeben. Zu erkennen ist dies auf der Abbildung auf der rechten Seite im blauen Feld. Die 18+ Bewertung direkt daneben ist die der PEGI und z.B. für Großbritannien gültig.⁶⁸ Die amerikanische und die europäische Sichtweise auf Gewalt und die Bewertung von Videospielen unterscheiden sich also deutlich und man muss die amerikanischen Ratgeber für Videospiele in diesem Bereich mit Vorsicht genießen. Während in Deutschland die Bibliotheken meist noch sehr stark auf das gedruckte Medium fixiert sind, bemühen sich die amerikanischen Bibliotheken verstärkt um die Einführung von Dienstleistungen jenseits des Bestandes. Wie schon unter Punkt 2.7 dargelegt, ist die theoretische Auseinandersetzung mit dem Thema in Deutschland schwach und findet höchstens in Aufsätzen oder durch Fortbildungen statt, eine gezielt hierfür publizierte Fachliteratur existiert meiner Erkenntnis nach nicht. Dass man sich in Deutschland trotzdem mit dem Thema befasst, zeigt sich dadurch, dass Bibliotheken aktiv bei der Meinungsbildung für den *Tommi Kindersoftwarepreis* teilnehmen und sich somit personell wie technisch mit Videospielen auseinandersetzen. Bei diesem Preis ermöglichen ausgewählte Bibliotheken, die Spielevorschlüsse probezuspielen und ihre Meinung dazu zu geben. Die Koordination hierfür und die Förderung dieser Idee in Bibliotheken wird vom Deutschen Bibliotheksverband übernommen.⁶⁹ Darüber hinaus ist in Deutschland die „Gaming-Liga“ zu erwähnen. Hier werden von außerhalb durch einen Verein Videospiele in die Bibliothek und andere Kultureinrichtungen gebracht. Eine genaue Definition dieser „Gaming-Liga“ folgt unter Punkt 3.5. Diese Herangehensweise ähnelt der amerikanischen, was auch dadurch zu erklären ist, dass die „Gaming Liga“ eine aus den USA importierte Idee ist. Abschließend lässt sich erkennen, dass die Herangehensweise sich zwischen den USA und Deutschland stark unterscheidet. In den USA wird ein Schwerpunkt auf die Veranstaltungsarbeit mit Videospielen gelegt, aber diese werden nur sehr selten in den Bestand aufgenommen. In Deutschland ist es andersherum: Videospiele finden sich in immer mehr Bibliotheksbeständen, aber die Veranstaltungsarbeit mit Videospielen ist ausbaufähig.

⁶⁷ Vgl. Gallaway op. 2009, S. 18

⁶⁸ GTA San Andreas; http://ecx.images-amazon.com/images/I/61qK-zX5jDL._AA300_.jpg (zuletzt geprüft: 10.02.2013)

⁶⁹ Vgl. Family Media GmbH & Co. KG. (Freiburg)

3. Praktischer Einsatz in ausgewählten Bibliotheken in Deutschland

Nachdem ich die Rahmenbedingungen und die theoretische Auseinandersetzung mit dem Thema aufgezeigt habe, möchte ich in den folgenden Punkten die praktische Umsetzung in deutschen Bibliotheken darlegen. Die Informationen habe ich durch persönliche Gespräche in den vorgestellten Bibliotheken gesammelt, der Interviewverlaufsplan sowie eine schriftliche Zusammenfassung der Interviews befinden sich im Anhang. Sie werden sehen, dass die Herangehensweise und die Philosophie im Umgang mit Videospielen in jeder Bibliothek anders sind. Das Spektrum reicht von starken pädagogischen Hintergedanken bis hin zu möglichst unterhaltenden Spielen, um bibliotheksfernde Jugendliche anzulocken. Die Beispielbibliotheken werde ich in alphabetischer Reihenfolge vorstellen.

3.1. Stadt- und Landesbibliothek Dortmund

Beginnen möchte ich mit der Stadt- und Landesbibliothek Dortmund. Diese Großstadtbibliothek der dritten Funktionsstufe bietet seit 2009 Spiele für die Nintendo-Konsolen *Wii* und *DS* an, seit 2012 auch Spiele für die *Playstation 3*. Ebenfalls seit dem Jahr 2012 bietet die Bibliothek versuchsweise einige Spiele für den *Nintendo 3DS* an, da viele *DS*-Nutzer inzwischen auf den *3DS* umgestiegen sind, der aber ältere Spiele nur mit schlechterem Bild wiedergibt. So soll erst einmal ermittelt werden, wie das Angebot angenommen wird, wenn das gleiche Spiel für *DS* und *3DS* in den Bestand aufgenommen wird. Aus eigener Erfahrung kann ich hinzufügen, dass Spiele für den PC auch schon lange vorher angeboten wurden, so besaß die Bibliothek schon Spiele wie *Age of Empires*, das im Jahr 1997 erschien und schon relativ zeitnah im Bestand zur Verfügung stand. Der Bestand an Spielen für den PC geht aber wegen mehrerer Faktoren zurück. So besteht mittlerweile bei vielen, vor allem den nachgefragtesten Titeln, die Notwendigkeit der Online-Registrierung, hinzu kommen hohe

Systemanforderungen an den PC der Nutzer oder ganz einfach ein geringeres Interesse für PC-Spiele im Vergleich zu Spielen auf Konsolen. All dies führt dazu, dass bei der Erwerbung eigentlich nur noch bei den Konsolen Unterhaltungsspiele angeschafft werden und für den PC eher Lernprogramme angeboten werden. Lernspiele sind aber räumlich von den Spielen zur Unterhaltung getrennt. Bei den Unterhaltungsspielen wird eine sorgfältige qualitative Auswahl getroffen, die derzeit durch die Lektorin für Kinder- und Jugendmedien nach folgenden Kriterien erfolgt: So wird großen Wert auf die Gewaltfreiheit der Spiele gelegt, dies schließt alle Spiele mit einer USK- Bewertung ab 16 oder gar 18 aus. Vorzug gegeben bei der Auswahl wird Spielen mit pädagogischem Nutzen oder einer anderweitigen Förderung des Spielers. Die hierfür nötigen Informationen werden mithilfe der EKZ-ID-Zettel erhalten und verwertet, wobei es auch Spiele gibt, die ohne Nennung auf den ID-Zetteln angeschafft werden. Die Erfahrungen in der Stadt- und Landesbibliothek Dortmund zeigen, dass so gut wie jedes Spiel, das mit *Super Mario* in Verbindung steht, stark nachgefragt wird. Die Akzeptanz der Nutzer zu diesem Angebot ist so gut, dass jedes Videospiel in der Bibliothek im Schnitt 8,7-mal pro Jahr ausgeliehen wird. In Zahlen sind das 4200 Ausleihen bei 485 Spielen.

Erwähnenswert ist, dass die Ausleihe der Videospiele gebührenpflichtig ist und somit nur die Spiele ausgeliehen werden, die man auch wirklich spielen will. Das durch die Extragebühr von 2 Euro pro entliehenem Spiel eingenommene Geld fließt jedoch wieder dem Erwerb von Videospielen zu. Der größte Teil der Spiele wird jedoch aus dem Etat der Jugendbibliothek bezahlt. Dies führt dazu, dass der Bestand sich immer mehr erweitert. Dies ist problematisch, da die Stadt- und Landesbibliothek Dortmund nur eine für ihre Bestandsgröße geringe Fläche besitzt und somit die Notwendigkeit besteht, ältere Medien zu makulieren. Es gibt bei den Videospielen aber keine festen Erfahrungswerte, wann ein Spiel makuliert wird. Im Regelfall wird nach Nachfrage und Zustand der Spiele entschieden. So kann eine ältere, aber gut erhaltene Version von *Mario Kart Wii* deutlich länger im Bestand sein als eine gleichaltrige Version von *FIFA 2009*.

Die Bibliothek sieht sich im Hinblick auf Videospiele als reine Verleihbibliothek. Dies bedeutet, dass sie nur Spiele zum Verleih anbietet, jedoch keine Veranstaltungen vor

Ort zu dem Thema und/oder Videospieltourniere. Dies liegt unter anderem daran, dass die Anschaffung der nötigen Geräte sehr kostspielig ist, es einen hohen Personalaufwand fordert und die Bibliothek generell sehr wenig Platz für ihre Größe hat. Die Bibliothek sieht Videospiele als Bestandsergänzung an, die durch die gesellschaftliche Verbreitung von Videospielen, auch in anderen großen Bibliotheken, notwendig wurde, um weiterhin eine ansprechende Kinder- und Jugendabteilung zu besitzen. Die Philosophie im Umgang mit den Videospielen ist von einer pädagogischen Herangehensweise geprägt und schlägt sich in der Auswahl der Spiele nieder (s.o.). Die Lektorin beschäftigt sich privat nicht mit Videospielen, sie verschafft sich aber mit Hilfe der EKZ-ID-Zettel einen Einblick in das Angebot. Auf diese Weise erhält sie einen ausreichenden Überblick über die aktuelle Situation auf dem Videospiegelmarkt. Besonders jedoch für Bibliotheken, die einen großen Bestand anstreben, ist das Angebot der EKZ auf diesem Sektor zu klein. Dass man in diesem Fall andere Quellen benötigt, werden wir bei anderen Bibliotheken sehen. Für den derzeitigen Anspruch, qualitativ hochwertige und gewaltfreie Spiele anzubieten, ist das Angebot ausreichend. Leider lässt sich nicht genau feststellen, ob die Nutzer mit der Auswahl zufrieden sind, da sie sehr wenige Rückmeldungen zu dem Thema geben. Anscheinend wird das Angebot still, aber wohlwollend angenommen. Fragt man jetzt die Lektorin, wie sie die Zukunftsaussichten für Videospiele in Bibliotheken sieht, ergibt sich ein interessantes Bild. So wird die Meinung vertreten, dass sich die Nutzung der Konsolenlandschaft in den nächsten 10 Jahren verändern wird. Es wird erwartet, dass die Handheldkonsolen durch die sich immer mehr verbreitenden Smartphones abgelöst werden und es sich nicht mehr lohnt, dafür Spiele anzubieten. Bei den stationären Konsolen sieht die Lage anders aus. Diese werden nach Aussage der Lektorin auch in 10 Jahren noch vorhanden sein. Darauf aufbauend wird die Frage, ob es sich noch lohnt, Videospiele anzuschaffen, stark bejaht. Der Etat muss aber groß genug sein, um direkt von Anfang an einen ausreichend großen Bestand anzuschaffen, und auch danach muss das Geld vorhanden sein, um diesen aktuell zu halten. Ein zu kleiner oder veralteter Bestand schafft nur Frust und keine Freude an der Bibliothek. Ist dieses Kriterium erfüllt, sind Videospiele eine interessante Ergänzung, besonders für größere Öffentliche Bibliotheken.

3.2. Stadtbibliothek Duisburg

Interessant für diese Arbeit ist auch ein kurzer Blick auf die Stadtbibliothek Duisburg. Diese Bibliothek der 3. Funktionsstufe bietet erst seit dem 06.12.2012 Konsolenspiele in ihrem Bestand an. Dieser umfasst bis jetzt rund 90 Spiele für die *Nintendo Wii*, die *Playstation 3* und die *Xbox 360*. Interessant ist, dass die Spiele direkt verschiedene Zielgruppen ansprechen sollen. Die *Xbox 360*- und *Playstation 3*-Spiele sollen gezielt Jugendliche ansprechen und sind auch der Jugendbibliothek zugeordnet. Auch bei der Spieleauswahl wird auf diesen Punkt geachtet und es werden nur auf die Zielgruppe zugeschnittene Spiele angeschafft. So werden keine Kinderspiele wie z.B. *Ice Age 4* für die *Playstation 3* und *Xbox 360* bezogen, aber durchaus Spiele mit einer USK-Freigabe ab 16. Spiele ab 18 sind jedoch auch hier nicht vorgesehen. Die *Wii*-Spiele hingegen sollen sich an Kinder und Familien richten und sind dem Erwachsenenbereich zugeordnet.

Bezogen werden die Spiele von einem lokalen Händler, die Auswahl wird aber durch Sichtung der Amazon-Bestseller- und Neuerscheinungslisten, mit Hilfe der EKZ-Rezensionen und durch Rücksprache mit sachkundigen Kollegen getätigt. Interessant ist, warum die Stadtbibliothek Duisburg vergleichsweise spät Konsolenspiele in den Bestand aufgenommen hat. Dies lag daran, dass in Duisburg der extrem eingeschränkte Etat lieber für Bücher als für die umstrittenen Videospiele ausgegeben werden sollte. Zwar wurde die Anschaffung von Videospielen öfter angedacht und auch gewünscht, aber dies gab das Budget nicht her. Zur Haushaltskonsolidierung der Stadt Duisburg wurde der Etat zeitweise im Jahr 2010 komplett eingefroren.⁷⁰ Inzwischen konnten Videospiele durch die Unterstützung der Duisburger Bürgerstiftung Bibliothek erworben werden, die die Anstoßfinanzierung für den Videospielbestand ermöglichte. Ein kleiner Teil an Sonderbudget für Videospiele wird inzwischen dadurch eingenommen, dass die Ausleihe eines Spiels einen Euro für zwei Wochen kostet. Über Auswirkungen kann man in der Stadtbibliothek Duisburg noch wenig sagen, da das Angebot noch nicht lange besteht. Das einzige, was bis jetzt als sicher genannt werden kann, ist, dass die Spiele für die *Nintendo Wii* am beliebtesten bei den Nutzern sind.

⁷⁰ Vgl. Horstmeier 2010

3.3. Stadtbibliothek Düsseldorf

Als nächstes soll die Stadtbibliothek Düsseldorf vorgestellt werden. Diese bietet einen großen Bestand an Videospielen für die *Nintendo Wii*, die *Playstation 3* und einige Spiele für den PC an. Begonnen hat die Bibliothek bereits im Jahr 1998 mit Spielen für den PC, wobei anzumerken ist, dass diese Spiele noch reine Kinderspiele waren. Noch vor diesen Spielen, im Jahr 1997, wurden 4 Spiele-PCs in der Bibliothek aufgestellt, an denen die Kinder festinstallierte Spiele vor Ort spielen konnten. Diese Idee war damals so innovativ, dass die Bibliothek dafür im Jahr 1998 einen Kreativpreis bekam. 12 Jahre später, im Jahr 2010, wurden dann auch Spiele für Konsolen angeschafft. Seit dem Frühjahr 2010 stehen Spiele für die *Playstation 3* und *Nintendo Wii* in der Stadtbücherei Düsseldorf zur Verfügung. Besonders ausgeprägt ist das Angebot in der Zentralbibliothek und in den „Freestyle-Bibliotheken“ in Benrath und Derendorf. Insbesondere mit den Freestyle-Bibliotheken wird das Ziel verfolgt, Jugendliche in die Bibliothek zu locken und nach Möglichkeit diese auch für Bibliotheken zu begeistern. Deshalb wurden auch extra mit den Freestyle-Bibliotheken zwei eigene Jugendbibliotheken geschaffen, die gezielt Jugendliche ansprechen sollen, die eine schwierige Zielgruppe für Bibliotheken sind. Ein sehr geeignetes Mittel hierfür sind die Videospiele, wie man später an den Ausleihzahlen sehen wird. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass in fast allen Zweigstellen und der Zentrale der Bestand an Videospielen annähernd komplett ausgeliehen ist. Leider hat dies auch den negativen Effekt, dass es die Nutzer frustriert, wenn in der Bibliothek immer nur sehr wenige Spiele zur direkten Mitnahme bereitliegen. Aber so viele Spiele zu kaufen, bis die Nachfrage gesättigt ist, ist aus Budgetgründen nicht möglich. Dies führt dazu, dass, um den Bestand groß zu halten, nur makuliert wird, was beschädigt ist. Den Ausleihzahlen nach kann nichts makuliert werden, da alle Spiele, vor allem für die Konsolen, wie beschrieben sehr beliebt sind. Dies lässt sich auch in Zahlen belegen. Im Jahr 2011 waren 1338 *Wii*-Spiele im Gesamtbestand der Stadtbüchereien Düsseldorf, die zusammen 22.700-mal ausgeliehen wurden. Dies entspricht einer Ausleihquote von rund 17 Ausleihen pro Spiel und Jahr. Im Vergleich hierzu wurden im selben Zeitraum die 493 Spiele für *Playstation 2* und *3* 4.423-mal ausgeliehen. Dies entspricht ungefähr 9 Ausleihen pro Jahr und Spiel. Anzumerken ist, dass der Bestand der *Wii*-Spiele größer ist als der der *Playstation*-Spiele und allgemein der Videospielbestand in Düsseldorf sehr groß ist.

Sowohl die absoluten als auch die relativen Ausleihzahlen zeigen auf, dass die Wii-Spiele am beliebtesten sind. Eine mögliche Erklärung für diese Divergenz liegt darin, dass die *Wii*, wie schon beschrieben, sich an ein jüngeres, kindliches Publikum wendet und die *Playstation 3* eher ältere Jugendliche anspricht (s. 2.4.3 und 2.4.4). Dies lässt sich auch daran erkennen, dass 31% der *Wii*-Spiele von Kindern im Alter bis einschließlich 13 Jahren ausgeliehen werden, aber die gleiche Altersgruppe nur 20,3% der *Playstation 3*-Spiele ausleiht. Betrachtet man das Ausleihverhalten der Jugendlichen im Alter von 14 bis einschließlich 17 Jahren, wird deren Präferenz für die Spiele der *Playstation 3* noch deutlicher. So gehen 36% aller Ausleihen dieser Spiele auf das Konto von Jugendlichen, dieselbe Altersklasse entleiht aber nur noch 14,8% aller *Wii*-Spiele (siehe Tabelle 1). Die Magnetwirkung gerade auf diesen schwierigen Nutzerkreis dürfte nicht zu unterschätzen sein und das Angebot von Videospielen hat sicherlich zum Erfolg der Freestyle-Bibliotheken beigetragen. Diese speziellen Stadtteilbibliotheken sind auch die einzigen, die die Spiele für *Playstation 3* im Bestand haben, neben den in jeder Stadtteilbibliothek und der Zentrale vorhandenen *Wii*-Spielen. Aufschlussreich ist auch die Zeit, die die einzelnen Spiele bei den Nutzern verbleiben. So sind die Spiele für die *Playstation 3* 54,7% der zur Verfügung stehenden Zeit entliehen, die für die *Nintendo Wii* sogar zu 83,2%. Also bestätigen auch diese Zahlen eine stärkere Faszination für die *Wii* als für die *Playstation 3*, was besonders im Hinblick auf die Spieleauswahl der Stadtbüchereien Düsseldorf interessant ist. Während bei den Spielen für die *Playstation 3* der Spaß im Vordergrund steht, wird bei der *Nintendo Wii* auch auf Spiele mit pädagogischem oder motorischem Nutzen geachtet. Anscheinend sind solche Spiele für die meist eher jüngeren Nutzer nicht abschreckend, sondern sogar von Interesse, was sehr positiv gewertet werden kann. Hier fällt wieder auf, dass die Bibliothek auch mit Videospielen den Nebeneffekt der Bildung haben kann, ohne dies als klares Ziel zu definieren (s. 1.2). Der pädagogische Nutzen ist auch deshalb von Bedeutung, da die Hauptzielgruppe für die *Wii* Kinder bis 12 Jahre sind. Diese Alterszielgruppe lässt sich an der USK-Bewertung der meisten angeschafften *Wii*-Titel erkennen. In der Regel werden Spiele nur bis zu einer Freigabe ab 12 eingekauft, nur vereinzelte Titel haben eine Bewertung ab 16. Dies sind aber vor allem Spiele für die *Playstation 3*, die sich ja eher an Jugendliche und ältere Spieler richtet. Spiele mit einer USK ab 18 werden, wie in allen anderen Bibliotheken auch, nicht angeschafft.

Eine weitere Nutzergruppe, die man in Düsseldorf gut analysieren kann, sind die

Erwachsenen. Die Gruppe der 18- bis 50-jährigen leiht bei den Spielen für jede der beiden Konsolen-Typen am meisten aus. Dies liegt meiner Meinung nach an zwei verschiedenen Faktoren. Zum einen gehört dieser Altersgruppe schon eine Generation von videospieलाffinen Erwachsenen an, die in ihrer Freizeit selbst spielen, und zum anderen werden auch viele Eltern in diese Gruppe fallen, die die Spiele ihrer Kinder auf dem eigenen Ausweis ausleihen. Diese letzte Vermutung legen auch die differenzierten Ausleihzahlen nahe, so leiht diese Altersgruppe 50,72% aller *Wii*-Spiele aus, die wie erwähnt bei den Kindern sehr beliebt sind, aber „nur“ 42,16% der *Playstation 3* -Spiele, die für Erwachsene interessanter sind (s. Tabelle 1 und Abb.4 und 5⁷¹). Die Hauptzielgruppe liegt zwar bei Kindern und Jugendlichen (s.o.), aber die reale Nutzerschicht der Spiele ist wesentlich breiter angelegt. So kommt es vor, dass zum Beispiel Sozialpädagogen vorbeikommen und gezielt Sportspiele und Ähnliches ausleihen. Anscheinend ist die Aufstellung der Spiele in der Kinder- und Jugendabteilung der Zentralbibliothek und die Aufstellung der Playstation-Spiele in den Freestyle-Bibliotheken kein Hinderungsgrund für ältere Nutzer. So erreicht die Bibliothek auch ältere Senioren als Zielgruppe für die Spiele. Der älteste Entleiher eines *Wii*-Spieles im Jahr 2011 war eine 73-jährige Person.

Ausleihzahlen der Stadtbüchereien Düsseldorf 2011				
Altersgruppe	Ausleihen bei Playstation-Spielen	Ausleihen bei Playstation-Spielen in Prozent	Ausleihen bei Wii-Spielen	Ausleihen bei Wii-Spielen in Prozent
Kinder(0-13):	878	20,31	6891	31,20
Jugendliche (14-17):	1558	36,03	3279	14,84
Erwachsene (18-50):	1823	42,16	11203	50,72
Erwachsene (51-64)	63	1,46	616	2,79
Senioren (65+):	2	0,05	100	0,45

Tabelle 1: Verteilung der Ausleihzahlen von Videospielen auf die Zielgruppen

⁷¹ Abbildungen selbst erstellt aus Daten der Stadtbüchereien Düsseldorf (s. Anhang)

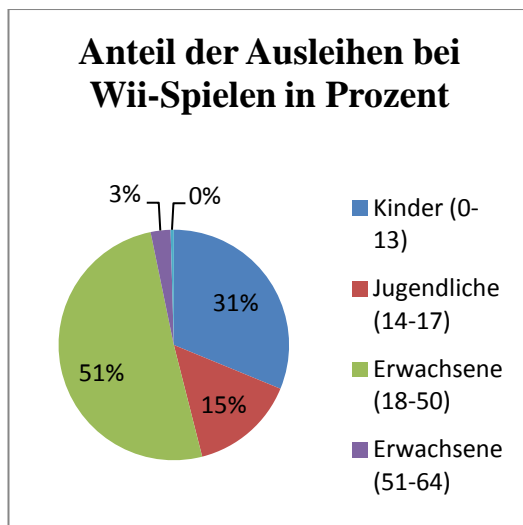


Abbildung 4: Verteilung der Ausleihzahlen bei Wii-Spielen in Prozent

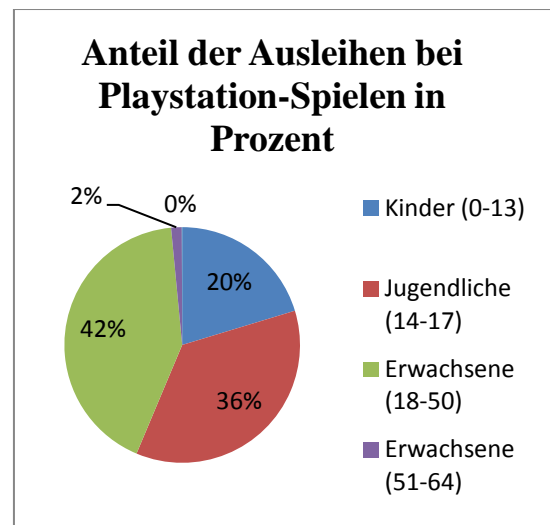


Abbildung 5: Verteilung der Ausleihzahlen bei Playstation-Spielen in Prozent

Eine *Nintendo Wii*-Konsole befindet sich ebenfalls im Besitz der Bibliothek und wird zu verschiedenen Terminen wie zum Beispiel in den Schulferien für Veranstaltungen in den Räumlichkeiten der Zentral-Bibliothek oder einer Zweigstelle genutzt. Hier bieten sich die für die *Wii* vorhandenen „Partyspiele“ an, mit denen auch Turniere veranstaltet werden können, so zum Beispiel *Wii Sports* oder *Singstar*. Eine ständig aufgebaute Konsole in der Bibliothek ist jedoch nicht vorhanden. Der Aufwand, diese ständig bereitzustellen und auf den Jugendschutz zu achten, wäre zu groß und zu personalintensiv. Sonderzubehör wie Mikrofone oder Lenkräder, die bei Spielen mitgeliefert werden, stehen für Veranstaltungen in der Bibliothek zur Verfügung, werden aber nicht an die Nutzer zusammen mit den Spielen entliehen. Der Aufwand hierfür wäre zu groß.

Auffällig ist, dass Spiele für den PC auch in Düsseldorf ein Auslaufmodell in der Bibliothek sind. Dies hat mehrere Gründe. Zum einen gibt es immer weniger Spiele, die in einer Bibliothek ohne Online-Registrierung verliehen werden können, vor allem bei den neuesten und interessantesten Titeln. Ein weiteres Problem ist die Bedienung der Spiele. Es ist wesentlich einfacher für den Nutzer, ein Spiel auf der Konsole zu spielen als auf einem PC. Auf dem PC muss das Spiel erst einmal installiert werden und die Hardware des PC muss den ständig wachsenden Anforderungen genügen, um dieses

auch spielbar anzuzeigen. Nicht jeder Haushalt verfügt aber über die notwendigen Mittel für die jeweils neueste Computergeneration. Dies führt dazu, dass das Interesse immer mehr zurückgeht und die Nutzer die Konsolen vorziehen, bei denen man das Spiel nur einlegen muss und sofort mit dem Spiel beginnen kann.

Interessant ist noch, wie die Videospiele ausgesucht und bezahlt werden. In der Stadtbücherei Düsseldorf wird diese Tätigkeit von 2 Mitarbeiterinnen in Arbeitsteilung übernommen. Die eine kümmert sich stärker um die Auswahl und Bereitstellung der *Wii*-Spiele, die andere um die *Playstation 3*-Spiele. Bis zum Jahr 2012 wurde die Auswahl alleine durch Fachwissen, persönliches Interesse und Recherche in Fachzeitschriften und dem Internet getroffen. Seit dem Jahr 2013 werden zumindest die *Wii*-Spiele durch ein Standing-Order-Angebot der EKZ bezogen. Wichtige Spiele mit einem großen Interesse für die Nutzer werden oft gestaffelt angeschafft. Dies ist notwendig, da fast alles, wie oben erwähnt, immer sofort ausgeliehen ist. Gäbe es nicht genug Möglichkeiten, an neue Titel zu kommen, würde bei den Nutzern Frust aufkommen mit der möglichen Folge, Bibliotheken zu meiden. Um eine Vorstellung von der hohen Ausleihquote der Bestände zu bekommen, hilft die Aussage, dass in einer Zweigstelle zehn gleichzeitig im Regal stehende *Wii*-Spiele als schlechte Ausleihquote bezeichnet werden. Dies bedeutet, dass schon 10 Spiele, die nicht ausgeliehen sind und sich in der Bibliothek befinden, ungewöhnlich sind. Anzumerken ist, dass die Fachliteratur für die Auswahl von Videospielen, wie zum Beispiel bei Spielen für den PC die Zeitschrift *PC Games*, insbesondere für männliche Jugendliche als Print-Medium interessant ist und es nicht schadet, diese Medien im Bestand zu haben.

Finanziert werden die Spiele aus dem Etat der Kinder- und Jugendbibliothek, die einen ausgeschriebenen Anteil für elektronische Medien haben. Hier nehmen inzwischen die Videospiele einen großen Anteil neben den DVDs ein. Die beiden Freestyle-Bibliotheken haben einen eigenen Etat, von diesem ist die Hälfte wiederum für Non-Book-Medien vorgesehen. Aber auch die relativ hohen Etats der Stadtbücherei Düsseldorf reichen nicht aus, um für die Nutzer ein nachfragegerechtes Angebot zu schaffen. Da die vorhandenen Spiele immer noch nicht ausreichen, kann man auch nur die *Wii*-Spiele vormerken, mit den Spielen für die *Playstation 3* geht dies nicht, da hier das Angebot kleiner ist (s.o.). Aus Kostengründen beschränkt sich die Bibliothek auch

darauf, nur Spiele für 2 Arten von Konsolen anzubieten, da so mehr Spiele für jede Konsole angeschafft werden können und somit wenigstens bei diesen ein großes Angebot besteht.

Die Auswahl der Konsolen erfolgte nach Verkaufszahlen und Präsenz in den Medien. Als erstes bestand in den Freestyle-Bibliotheken die Möglichkeit, Spiele für die damals sehr beliebte *Playstation 2* auszuleihen, was danach durch Spiele für die *Nintendo Wii* erweitert wurde. Die Erweiterung um diese neue Konsolenart wurde als notwendig empfunden, da diese sehr verbreitet war und die Spiele einen guten Ruf in der Fachwelt hatten. Sie sind vor allem sehr familien- und kindertauglich, was für Bibliotheken ein positives Argument sein sollte. Später wurde das Angebot durch Spiele für die *Playstation 3* erweitert, da diese als verbreiteter angesehen wurde als die *Xbox 360*. Durch diese wurde das Angebot auch für die älteren Jugendlichen abgerundet und bietet somit für Kinder und Jugendliche von 6 bis 18 Jahren einen Magneten für die Bibliothek. Dass natürlich auch jeder andere die Spiele ausleihen kann, wurde ja schon weiter oben erwähnt.

Rückmeldungen der Nutzer zum Angebot sind selten. Wenn Nutzer sich zu den Spielen äußern, dann meistens mit der Nachfrage nach mehr Spielen oder speziellen Spielen. So konnte auch nicht beobachtet werden, ob Koppelungseffekte entstehen, wie sie zum Beispiel in der amerikanischen Literatur beschrieben werden. In dieser wird zum Beispiel erwähnt, dass bei manchen Spielen, vor allem Strategiespielen mit historischem Hintergrund, beobachtet wurde, wie sich Kinder Bücher zu den in den Spielen behandelten Themen mitnahmen.⁷²

Fragt man die Mitarbeiter der Stadtbücherei Düsseldorf, ob sie anderen Bibliotheken empfehlen würden Videospiele in ihren Bestand aufzunehmen, erhält man ein eindeutiges Ja. Nur wird auch hier die Zukunft für Videospiele in Bibliotheken kritisch gesehen. Der Trend geht immer mehr zu Spielen, die eine Online-Anbindung erfordern (s.o.). Dies ist auch schon in der Stadtbücherei Düsseldorf zu beobachten. Hier spielen die Kinder bereits mit Vorliebe an den Internetrechnern einfache Spiele im Internet.

⁷² Vgl. Adams, S. 198

Damit verbunden ist ein erhöhter Arbeitsaufwand für die Mitarbeiter, da dies auch überwacht werden muss, denn die Internetfilter können nicht alle für Kinder gefährlichen Spiele herausfiltern. Bei den regulären Videospielen ist dies einfacher, da hier die Alterskontrolle über die Nutzerscheinung erfolgt. Wenn der Trend der Online-Registrierung sich nicht bei den Konsolen durchsetzt, sind diese auch weiterhin ein sehr wichtiges Mittel, um Jugendliche und bibliotheksferne Personen in die Bibliothek zu locken. Die nächste Konsolengeneration wird hierzu eine Antwort liefern können. Derzeit gilt aber eine Empfehlung, einen Bestand an Videospielen aufzubauen. Fragt man, warum dies oft eher zögernd gemacht wird und wenn, dies dann wenig in der Fachpresse diskutiert wird, liegt das nach Meinung einiger Mitarbeiter der Stadtbücherei daran, dass das deutsche Bibliothekswesen gerne Neuerungen erstmal kritisch beobachtet, bevor sie akzeptiert werden. Dies wird sich im Laufe der Zeit ändern, wenn mehr Personen in Bibliotheken arbeiten, die mit den neuen Medien aufgewachsen sind und zu den sogenannten „Digital Natives“ gezählt werden können.

3.4. Stadtbibliothek Essen

In der Folge möchte ich die Stadtbibliothek Essen vorstellen, die sich beim Thema Videospiele sehr breit und jugendbetont aufgestellt hat. Begonnen hat diese im Jahre 2004 mit einem Angebot an Spielen für den PC. Die ersten Konsolenspiele für diese Bibliothek der dritten Funktionsstufe kamen im Jahr 2009 mit der *Nintendo Wii* und der *Xbox 360* in den Bestand, der abgerundet wurde mit *Playstation 3*- Spielen im Jahr 2011 und das neueste Angebot sind Spiele für den *Nintendo DS*, welche es seit 2012 gibt. Leider stehen zu den Ausleihen keine genauen Zahlen zur Verfügung, aber es lassen sich doch Präferenzen der Nutzer erkennen. Die ohne Zweifel beliebtesten Konsolenspiele sind auch hier die der *Nintendo Wii*, darauf folgen die Spiele der *Playstation 3* und am wenigsten ausgeliehen werden die der *Xbox 360*. Die Spiele für den *Nintendo DS* fallen etwas aus dem Vergleich, da dies eine Handheldkonsole ist und noch nicht lange genug angeboten wird, um Erfahrungswerte zu haben. Allgemein ist zu beobachten, dass die Nutzer einfachere Spiele bevorzugen. Dies legt die Vermutung nahe, dass Nutzer solche Spiele favorisieren, die sie einfach nur in die Konsole oder den PC einlegen müssen und einfach spielen können, ohne sich lange mit Anleitungen oder

Tutorials beschäftigen zu müssen. So sind zum Beispiel Spiele mit *Super Mario* sehr beliebt und fast immer ausgeliehen. Die Nachfrage nach Videospielen ist schon seit Einführung dieser Medien in den Bestand sehr groß. Vor allem nach der Einführung der *Nintendo Wii* befanden sich so gut wie keine Spiele in den Regalen, da jedes Spiel, egal welches, direkt wieder ausgeliehen wurde. Dies äußerte sich auch in sehr vielen Vormerkungen, die auf fast allen Spielen waren. Um hier Entlastung zu schaffen, werden heutzutage von sehr gefragten Spielen mehrere Staffelexemplare angeschafft, so zum Beispiel bei Titeln, die zur *Super Mario*-Reihe gehören. Oft reichte es anscheinend, dass das Spiel für die *Nintendo Wii* war, um dieses auszuleihen. Leider wurden in der Vergangenheit in der Bibliothek im größeren Stil Spiele entwendet. Es wird vermutet, dass dies organisiert war und auf Auftrag geschah, da mit einem Diebstahl immer gleich mehrere Exemplare gestohlen wurden. Heute hat man dieses Problem dadurch bekämpft, dass in den Regalen nur Stellvertreterpackungen stehen und die Spiele erst an der Ausleihtheke in die Hüllen gelegt werden. Ansonsten ist der Abgang an Spielen gering, da diese nur makuliert werden, wenn sie entweder kaputt sind oder nicht mehr ausgeliehen werden. Generell lässt sich sagen, dass die Videospiele eine längere Lebensdauer haben, als am Anfang angenommen wurde. Dass Spiele wegen Mangel an Interesse makuliert werden, ist selten und trifft meist nur auf Spiele für den PC zu, die oft eine kürzere Interessensspanne für die Nutzer haben. Die Spieleauswahl in Essen richtet sich mehr an ein Publikum von Jugendlichen als an Kinder. Dies wird eindeutig vom zuständigen Mitarbeiter mit der Zielgruppe von 14+ benannt. Diese Einstellung spiegelt sich auch in den Kriterien wieder, die bei der Auswahl der Spiele angewendet werden. So werden Spiele angeschafft inklusive USK-Bewertung ab 16 und die tatsächliche Einschätzung, ob diese für die Bibliothek geeignet sind, wird vor Ort getätigt. So gab es schon Rückmeldungen von Mitarbeitern, die aufgrund von Verpackungen dachten, dass Spiele zu gewalttätig für eine Bibliothek seien, aber beruhigt werden konnten, da der Spielinhalt wesentlich harmloser ist, als das Äußere andeutet. Dieses Fachwissen wird durch persönliches Interesse, Fachzeitschriften, dem Internet und teilweise auch den EKZ-ID-Zetteln erlangt. Neue Spiele werden auch zunächst getestet, bevor sie in die Regale gestellt werden. Dies hat unter anderem bei den PC-Spielen den Sinn, nachzuprüfen, ob eine Online-Registrierung notwendig ist. Es wird zwar versucht, dies im Vorhinein herauszufinden, aber leider wird es nicht immer angegeben. Auf die gleiche Weise werden auch Spiele überprüft, die von Benutzern als defekt gemeldet werden, dies aber teilweise an deren

Geräten liegt. Hierfür sind natürlich eine Konsole für jede angebotene Spielart und ein leistungsstarker PC notwendig, die aber in der Stadtbibliothek Essen vorhanden sind. Ein explizit genanntes Ziel, das durch die Anschaffung von Videospielen erreicht werden sollte, ist die Akquise neuer Nutzergruppen, vor allem von Jugendlichen. Auffällig ist, dass auf diese Weise vermehrt ein männliches Publikum in die Bibliothek gelockt wird, das bisher nicht zu den Hauptnutzern von Bibliotheken gehörte. Es wird ausdrücklich gesagt, dass Videospiele unter anderem auch aus diesem Grund in eine große Bibliothek gehören und eine sinnvolle Ergänzung des Bestandes sind. Wie in den meisten anderen Bibliotheken wird aber nicht vor Ort in der Bibliothek die Möglichkeit angeboten, auch zu spielen. Zwar gibt es für Kinder spezielle PCs, diese sind aber nicht für das Spielen von „richtigen“ Videospielen vorgesehen. Auf diesen befinden sich einfache Kinderspiele, aber nichts aus dem Bestand der Jugendabteilung. Räumlich getrennt sind in der Bibliothek die Spiele mit einem ausdrücklichen Lerninhalt, in der Regel Lernspiele genannt, und Spiele, die zur Unterhaltung dienen, normalerweise Videospiele genannt. Zwar gibt es hier, vor allem im Bereich der Spiele von Nintendo, auch Überschneidungen, da Spiele wie *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* eine pädagogische Absicht haben, die aber auf Grund ihres Trägermediums, ein Spielmodul für den Nintendo DS, als Videospiel eingeordnet werden. Angeschafft werden die Videospiele aus einem eigenen Etat der Stadtbibliothek, der für digitale Medien vorgesehen ist. Aus diesem werden die Spiele für die bestehenden Konsolen angeboten. Wenn die Stadtbibliothek neue Angebote in diesem Bereich schaffen will, muss sie neue Finanzquellen erschließen, wie z.B. den Förderverein. Dies liegt daran, dass, wenn ein neuer Bestand an Videospielen für eine Konsole aufgebaut werden soll, dieser auch eine gewisse Größe haben muss und es problematisch ist, nur 20 Spiele anzubieten. Eine so große Anschaffung würde den allgemeinen Etat zu sehr belasten. Diese Sonderfinanzierung ist auch wichtig, da für die Ausleihe der Videospiele keine extra Gebühren erhoben werden.

Fragt man nach Rückmeldungen der Nutzer, gibt es auch bei der Stadtbibliothek Essen wenig zu berichten. Die wenigen Rückmeldungen sind oft mit Wünschen nach besonderen Spielen verbunden. Aber es wird trotzdem angenommen, dass die Nutzer mit dem vorhandenen Bestand zufrieden sind.

Erkundigt man sich bei der Stadtbibliothek nach den Gründen, warum Videospiele im deutschen Bibliothekssystem eher schwach thematisiert werden, wird auch hier wiederholt, dass Videospiele, insbesondere die Ego-Shooter, durch die „Killerspiel“-Diskussion, unter anderem nach den Amokläufen in Erfurt und Winnenden, einen schlechten Ruf genießen und somit von vielen Leuten in Bibliotheken abgelehnt werden, da diese sich nicht wirklich mit der Thematik beschäftigt haben. Zwar sind Ego-Shooter kritisch zu sehen, aber ein pauschales Urteil über alle ist unberechtigt. Die größere Akzeptanz in den USA liegt anscheinend an einer anderen Geisteshaltung zu dem Thema (s. 2.7). Dennoch wird aber in Essen betont, dass eine Bibliothek, die jetzt überlegt Videospiele in den Bestand aufzunehmen, dies unbedingt tun solle, da diese eine große Magnetwirkung auf Jugendliche haben. Man sollte dies nur relativ schnell umsetzen, da die Zukunftsaussichten für Videospiele in Bibliotheken kritisch gesehen werden, vor allem wegen des schon erwähnten immer größeren Zwangs zur Online-Registrierung. Wenn man deswegen keine wichtigen Titel mehr anbieten kann, erlahmt auch das Interesse der Jugendlichen. Eine Einigung mit den Produzenten der Videospiele ist auch unwahrscheinlich, da diese kein Interesse haben, dass die Spiele in der Bibliothek ausgeliehen werden können und die Interessenvertretung durch die Bibliotheken zu klein ist, um den Herstellern die Vorteile zu verdeutlichen.

3.5. Stadtbibliothek Hattingen

Als nächstes möchte ich auf die Situation in der Stadtbibliothek Hattingen eingehen. Diese Bibliothek der ersten Funktionsstufe bietet Videospiele in der Form von PC-Spielen schon seit längerer Zeit an. Es mangelte aber an einem Bestand an Konsolenspielen, dieser wurde im November 2011 durch die Anschaffung von Spielen für die *Nintendo Wii*, den *Nintendo DS*, *3DS* und einem Angebot für die *Xbox 360* geschaffen. Seit Ende des Jahres 2012 bietet die Bibliothek auch einen Bestand an Spielen für die neu erschienene Konsole *Nintendo Wii U* an, diese ist die erste Konsole der neuen 8. Generation. Insgesamt befinden sich 240 Spiele im Bestand, von denen zum Zeitpunkt des Interviews 80 Stück entliehen waren. Dies ist zwar eine gute Ausleihquote, aber weniger als in anderen Bibliotheken, auf mögliche Gründe werde ich

später noch eingehen. Entliehen werden aber auch in dieser Bibliothek nur die Spiele ohne Zubehör wie Mikrofone oder Lenkräder. Die einzige Ausnahme bildet das Spiel *Skylander Adventures*, bei dem die benötigten Spielfiguren mit ausgeliehen werden, da das Spiel ansonsten nicht spielbar wäre.⁷³ Dieses Spiel ist deshalb schwer in einer Bibliothek anzubieten, aber es ist eines der wenigen, für die es eine aktive positive Rückmeldung gibt. Ansonsten gibt es nur sehr wenige Rückmeldungen zu dem Bestand, was unter anderem auch daran liegt, dass in der Stadtbibliothek Hattingen Ausleihe und Rückgabe automatisch ablaufen. Anhand der Ausleihzahlen lassen sich aber gewisse Ausleihrends erkennen. So gibt es Spiele wie *Mario Kart*, welches innerhalb eines Jahres 30-mal ausgeliehen wurde, und Spiele wie *Sesamstraße Kinect*, das noch nie ausgeliehen wurde. Auffällig ist, dass *Kinect*-Spiele, eine Bewegungssteuerung für die *Xbox360*, allgemein in der Stadtbibliothek Hattingen seltener ausgeliehen werden als zum Beispiel Spiele für die *Nintendo Wii*. Eine Erklärung hierfür wurde nicht gegeben, aber vermutlich ist die Verbreitung der nötigen Hardware, um *Kinect*-Spiele spielen zu können, nicht ausreichend gegeben. Aber dies ist noch kein Grund, diese Spiele auszusortieren, generell werden Videospiele in Hattingen noch nicht makuliert, da das Angebot noch nicht lange genug besteht. Aus diesem Grund liegen auch noch keine Erfahrungswerte vor. Bis jetzt werden nur Spiele aussortiert, die nachweislich beschädigt sind. Unter anderem auch aus diesem Grund besitzt die Stadtbibliothek Hattingen jeweils eine Konsole, mit Ausnahme einer *Nintendo Wii U*, mit der Spiele auf ihre Funktionstüchtigkeit überprüft werden können. Ein weiterer Grund für den Besitz der Konsole ist, dass in der Bibliothek auch Veranstaltungen stattfinden, bei denen auf sie zurückgegriffen wird. Hierzu werden die Konsolen an einen Beamer angeschlossen und ermöglichen es so, in der Bibliothek zu spielen. Dies wird unter anderem gemacht, um an der „Gaming-Liga“ der Zukunftswerkstatt teilzunehmen, einem Verein, der es sich zum Ziel gesetzt hat, den richtigen Umgang mit dem modernen Internet und der Welt der Computerspiele in Kultur- und Wissenseinrichtungen zu verbreiten. Dies ist eine Liga, die von der Zukunftswerkstatt mit Hilfe der amerikanischen Botschaft ausgerichtet wird und sich an Bibliotheken, Archive und Museen richtet, um diesen das Medium der Videospiele näher zu bringen. Die Idee hierzu wurde in den USA entwickelt und wird nun dank der Hilfe der Botschaft der USA von der Zukunftswerkstatt in Deutschland verbreitet. In der Gaming-Liga werden Spiele wie *Wii*

⁷³ Die mitgelieferten Spielfiguren dienen dank eines integrierten Speicherchips als Speichermedium und mit Hilfe eines Anschlusses an die Konsole oder PC als Hauptspielfigur des Spieles.

Sports oder *Mario Kart*, die ohne Altersbeschränkung sind, in der Institution gespielt und die Ergebnisse auf einer von der Zukunftswerkstatt bereitgestellten Internetplattform eingetragen. Auf diese Weise wird eine Tabelle erstellt, die hinterher zu gesamtdeutschen Ausscheidungskämpfen führt. Der Gewinner darf auf Kosten der Zukunftswerkstatt in die USA reisen, um dort gegen die Gewinner der amerikanischen Gaming-Liga anzutreten.⁷⁴ Die derzeit letzte dieser Veranstaltungen in der Stadtbibliothek Hattingen war im September 2012. Auffällig hierbei war aber, dass sehr viele Kinder durch diese Veranstaltung angelockt wurden, aber leider die Teilnahme Jugendlicher sehr gering war, obwohl diese Veranstaltung insbesondere auf diese Altersklasse ausgerichtet war. Allgemein richtet sich das Angebot der Bibliothek aber an alle Altersgruppen, was man auch beim Bestandsaufbau beobachten kann. So werden auch Spiele angeschafft, die thematisch interessant für die Bibliothek sind, aber eine USK-Bewertung ab 16 Jahren erhalten haben. Anzumerken ist aber, dass auch in dieser Bibliothek keine Spiele mit einer USK-Freigabe ab 18 angeschafft werden. Auf eine strenge Einhaltung der USK-Einschätzungen wird bei der Ausleihe geachtet. Die Variation der Spielertitel ist groß, da in Hattingen auch Lernspiele zu den Videospielen zählen. Deren Bestand nimmt aber ähnlich den PC-Spielen langsam ab, da auch hier das Angebot immer mehr zurückgeht.

Fragt man, warum die Stadtbibliothek Hattingen Videospiele anbietet, erfährt man, dass diese Spiele als natürliche Weiterentwicklung des Medienbestandes angesehen werden. So haben die CDs die Audiokassetten abgelöst, die DVDs die Videokassetten und die Konsolenspiele werden auf längere Sicht die PC-Spiele in der Bibliothek ablösen und man muss hier mit der Zeit gehen. Ob man hierdurch eine neue Zielgruppe erreicht, ist sehr schwer feststellbar, da wie oben schon erwähnt die Ausleihe automatisch abläuft. Informationen über das Ausleihverhalten können nur durch Stichproben in den Benutzerkonten erhalten werden. Somit entfällt eine persönliche Einschätzung der Mitarbeiter. Eine kurze Recherche ergab aber, dass es häufiger vorkommt, dass vor allem Kinder und Jugendliche ausschließlich Videospiele auf dem Ausleihkonto haben, was darauf hindeutet, dass diese nur für diese Spiele in die Bibliothek kommen und diese nutzen. Dies konnte sogar durch persönliche Bekanntschaft eines Geschwisterpaares verifiziert werden, das nur für diese Spiele die Bibliothek aufsucht.

⁷⁴ Vgl. Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V. (Bremen)

Aufgebaut wurde der Bestand an Videospielen am Anfang mit Hilfe von Sponsoren. Dies war essentiell, da diese deutlichen Mehrkosten ansonsten nicht tragbar gewesen wären. Im laufenden Betrieb werden die Spiele aus dem allgemeinen Etat bezahlt, wobei die Mittel hierfür durch gleichmäßige Kürzungen in den anderen Bereichen bereitgestellt werden. Hinzu kommt, dass die Ausleihe der Videospiele kostenpflichtig ist. So kostet die Ausleihe eines Spieles für zwei Wochen einen Euro. Die dadurch eingenommenen Gelder fließen dem allgemeinen Erwerbungsetat zu und stehen somit der Bibliothek für alle Medien zur Verfügung, nicht wie in Dortmund ausschließlich für neue Spiele. Im ersten Moment mag dieser Euro Nutzungsgebühr hoch erscheinen, aber mit Rücksicht auf die Einkaufspreise von 70 Euro für ein *Wii U*-Spiel und im Vergleich mit den Kosten, die man in einer kommerziellen Videothek zu zahlen hätte, ist dieser Preis vertretbar. Aber diese Gebühr könnte einer der Gründe sein, warum in Hattingen weniger Spiele ausgeliehen werden als in anderen Bibliotheken. Teilweise werden beliebte Spiele wie *Mario Kart* oder das sehr beliebte *Zumba Fitness* mit Staffelexemplaren angeschafft, um der starken Nachfrage für spezielle Titel gerecht zu werden. Ausgesucht werden die Videospiele für den Bestand durch Informationen im Internet, in dem es eine Vielzahl an Webseiten gibt, die über aktuelle Neuerscheinungen und deren Qualität berichten. Da die Stadtbibliothek Hattingen mit diesen Informationen zufrieden ist, wird keine gedruckte Fachliteratur erworben. Ein besonderes Augenmerk wird darauf gelegt, dass alle Nutzer-Gruppen bei der Anschaffung von Spielen gleich behandelt werden. Dies zeigt sich daran, dass wenn möglich alle Videospiele für alle in der Bibliothek angebotenen Konsolen angeschafft werden. Ein Beispiel hierfür wäre, dass *FIFA13* für *Nintendo Wii*, *Xbox360* und *Nintendo DS* angeschafft wurde. In diesem Fall ist es sogar geplant, die Reihe vollständig zu erwerben, dies bedeutet, dass möglichst auch die folgenden Spiele *FIFA14*, *FIFA15*, usw... angeschafft werden sollen.

Die Zukunftsaussichten werden in der Stadtbibliothek Hattingen als gut eingeschätzt und es wird zudem vermutet, dass sich das Angebot an Videospielen auch noch in weiteren Bibliotheken verbreiten wird. Aber es wird ebenso gesagt, dass das Thema in Bibliotheken noch eine untergeordnete Rolle spielt, da es häufig nicht als Hauptaufgabe angesehen wird. Dies führt auch dazu, dass noch wenig deutsche Fachliteratur zu dem

Thema vorhanden ist. Eine Onlinemöglichkeit für Videospiele in Bibliotheken, ähnlich der Onleihe von E-Books, wird aber als chancenlos eingeschätzt.

3.6. Hoeb4U Hamburg

Die Hoeb4U in Hamburg ist eine Zweigstelle der Hamburger öffentlichen Bücherhallen, die sich gezielt an Jugendliche und junge Erwachsene im Alter zwischen 14 und 24 richtet.⁷⁵ Diese bietet seit ihrer Gründung im Jahr 2005 Videospiele an, darüber hinaus sind auch seit mindestens 10 Jahren Videospiele in den „normalen“ Bibliotheken der Hamburger Bücherhallen vorhanden. Dies ist erwähnenswert, da in Hamburg schon Spiele für die *Sony Playstation 2* und sogar für die *Playstation 1* angeschafft wurden. Spiele für diese Konsolen sind in anderen Bibliotheken selten zu finden, vor allem von Spielen für die *Playstation 1* habe ich während meiner Recherche in keiner Bibliothek gehört. Diese im Bestand gehabt zu haben, setzt eine Vorreiterfunktion voraus. Heutzutage befinden sich Spiele für die *Playstation 3*, die *Nintendo Wii*, *Xbox 360*, für die Handhelds *Nintedo DS*, *3DS*, *Playstation Portable* und ganz aktuell auch für die *Nintendo Wii U*, die neuste Konsolen-Generation, in der Bibliothek. Hierbei ist hervorzuheben, dass die Spiele für die *Wii U* schon am Erscheinungstag der Konsole eingearbeitet wurden. Auslaufend sind auch noch Spiele für den PC vorhanden, aber hierfür werden keine neuen mehr nachgekauft. Ergänzend ist zu erwähnen, dass die Hoeb4U das gesamte Jugendkuratorat für die Hamburger Bücherhallen übernimmt. So gehen ebenfalls die Videospiele für andere Zweigstellen durch die Hände der Mitarbeiter der Hoeb4U. Dass diese eine sehr breite Auswahl treffen, kann man an den Bestands- und Ausleihzahlen erkennen. So wurden in der Hoeb4U im Jahr 2011 ca. 1500 Medien ungefähr 15000-mal ausgeliehen. Dies zeigt auf der einen Seite die Bedeutung, die die Hamburger Bücherhallen den Videospielen durch die Hoeb4U zumisst, indem sie einen so großen Bestand aufbaut, und auf der anderen Seite eine akzeptable Annahme der Videospiele durch die Nutzer, da jedes Spiel im Schnitt zehnmal pro Jahr ausgeliehen wird. Zahlen, für welche Konsole die Spiele am beliebtesten sind, gibt es leider nicht, aber dem subjektiven Empfinden nach ist vor allem wieder die *Nintendo Wii* sehr beliebt. Ein großes Augenmerk wird darauf gelegt,

⁷⁵ Vgl. Hamburger Öffentliche Bücherhallen

dass die Spiele vor Ort aktuell sind und somit auch für die Interessenten von großer Bedeutung. In der Praxis sieht dies so aus, dass Spiele, die noch intakt sind, nach 5 oder 6 Jahren makuliert und an andere Zweigstellen abgegeben werden. Dies wird auch dann gemacht, wenn noch Nachfrage nach dem Spiel besteht. In diesem Fall wird der Aktualität das größere Gewicht beigemessen, da die Räumlichkeiten der Hoeb4U keinen größeren Bestand zulassen. Würden nur Spiele aussortiert, für die keine Nachfrage mehr besteht, würde fast keine Makulation stattfinden. Personen, die diese Spiele ausleihen wollen, haben aber auch weiterhin die Gelegenheit dazu. Da die Spiele an andere Zweigstelle abgegeben werden, kann man diese über den internen Leihverkehr der Hamburger Bücherhallen bekommen. Diese Möglichkeit besteht auch, weil die Hoeb4U sehr gefragte Titel mit vielen Staffelexemplaren anschafft und viele Dubletten nach ein oder zwei Jahren an andere Zweigstellen abgibt. Auf diese Weise können sie vor Ort immer die aktuellsten und gefragtesten Titel anbieten und die älteren stehen auch für Besucher der anderen Bibliotheken sichtbar in deren Regalen, bleiben aber trotzdem für die Nutzer der Hoeb4U zugänglich. So sind inzwischen, bis zum Anfang des Jahres 2012, trotz Nachfrage alle Spiele für die *Playstation 2* abgegeben worden.

Die Hoeb4U bietet aber die Spiele nicht nur zur Ausleihe an, sondern es finden damit auch Veranstaltungen statt. Hierbei wird ein Schwerpunkt auf gruppentaugliche Spiele gelegt, wie z.B. das sehr beliebte Spiel *Guitar Hero* oder ähnliche „Partyspiele“. Dazu werden oft kleine Wettbewerbe ausgetragen. Technisch ist dies alles kein Problem, da die gesamte Ausrüstung vor Ort vorhanden ist. Dieses Spielzubehör, zum Beispiel Mikrofone bei dem Spiel *Singstar* oder Lenkräder für *Mario Kart 8*, wird aber nicht mit ausgeliehen, sondern verbleibt in der Bibliothek. Diese Veranstaltungsarbeit ist sehr wichtig für die Hamburger Bücherhallen. Darüber hinaus bieten sie Pakete für Einrichtungen wie z.B. Altenheime an, die einen Fernseher, eine *Nintendo Wii* inklusive dem Spiel *Wii Sports* beinhalten. Diese Pakete können z.B. von Therapeuten oder anderen Mitarbeitern der Einrichtung ausgeliehen werden, um ältere Menschen wie unter Punkt 2.5.4 beschrieben körperlich und geistig zu aktivieren. Dies alles zeigt, dass in Hamburg eine aktive Auseinandersetzung mit neuen Medien stattfindet und neue Erkenntnisse auch umgesetzt werden. Das Interesse der Leute daran zeigt sich vielleicht auch im Nutzerspektrum der Hoeb4U. In der Theorie (s.o.) liegt das Zielpublikum dieser Zweigstelle bei 14- bis 24-jährigen. In der Realität sieht es aber so aus, dass Leute von 10 Jahren aufwärts die Bibliothek nutzen. Die vorhandenen Angebote zeigen,

dass die Hamburger Bücherhallen dies durchaus zur Kenntnis nehmen und darauf reagieren, so dass sowohl die Bibliothek als auch die Hamburger Bürger davon profitieren.

Dass das Konzept der Hoeb4U auf Unterhaltung der Nutzer und weniger auf deren Bildung abzielt, erkennt man auch an der Definition von Videospielen, die mir dort genannt wurde. Zwar wird hier alles als Videospiel definiert, was Spielelemente besitzt, aber es wird auch ausdrücklich gesagt, dass bei der Auswahl der Spaßfaktor im Vordergrund steht. Für Lerninhalte stehen dem Nutzer die zentrale Bibliothek und die anderen Zweigstellen der Hamburger Bücherhallen zur Verfügung. Dieser Unterhaltungsanspruch der Hoeb4U ist auch das Hauptargument für den großen Bestand an Videospielen. Diese werden hier als sehr gutes Mittel angesehen, um Jugendliche zu erreichen und in die Bibliothek zu locken. Wie schon unter Punkt 2.5.2 dargelegt sind gerade männliche Jugendliche aus bildungsferneren Schichten eine Zielgruppe, die in Bibliotheken schwach vertreten ist. Gerade diese Ausrichtung des Bestandes und diese Zielsetzung des Angebotes für Jugendliche sorgen dafür, dass diese spezielle Jugendbibliothek sich diese Vielfalt an Spielen leisten kann. Da Videospiele von Anfang an eingeplant waren, sind diese auch fest im Budget verankert, andere Zweigstellen müssen in diesem Bereich deutlich mehr sparen und freuen sich, wenn sie nach einiger Zeit Dubletten und ältere Spiele aus der Hoeb4U umsonst bekommen. Dieses Konzept der Unterstützung der anderen Zweigstellen wurde sogar noch erweitert, so bietet die Hoeb4U Kisten an, die mit 50 bis 60 Videospielen gefüllt sind und die für ein halbes Jahr an andere Zweigstellen abgegeben werden. Diese können sich die Videospiele für diese Zeit in den Bestand stellen und somit auch an diesen Orten mehr Spiele im Präsenzbestand anbieten. Wie oben schon erwähnt, liegt das gesamte Lektorat für Videospiele bei der Hoeb4U. Diese behält den Überblick und trifft auch die Auswahl anhand von Fachzeitschriften und dem Internet. Der Service der EKZ wird in diesem Sektor nicht genutzt, da dieser nicht umfangreich genug ist und den Ansprüchen der Hoeb4U nicht genügt. Spiele werden nach folgenden Kriterien angeschafft: Bei der Anschaffung der Spiele steht zwar der Unterhaltungsfaktor im Vordergrund, die Auswahl wird aber durch einige Bedingungen eingeschränkt. So werden keine Spiele mit einer USK-Bewertung ab 18 erworben und auch keine First-Person-Shooter, allgemein keine Spiele mit starker Gewaltdarstellung. Erfüllt ein Spiel keines dieser Ausschlusskriterien, kann es trotz einer USK-Freigabe ab 16 für die Bibliothek geeignet sein.

Spiele wie der *Landwirtschaftssimulator* sind ein Beispiel dafür, dass Theorie und Praxis sich stark unterscheiden können. Diese Simulatoren sind Beispiele für Spiele, die man in der Theorie als nicht relevant für eine Bibliothek sieht, da die Nutzergruppe der allgemeinen Einschätzung nach sehr klein ist, aber in der Realität sehr viele Menschen gerade diese Spiele spielen wollen. Ein Beispiel hierzu werden wir unter Punkt 3.7 sehen. Die Hamburger Bücherhallen besitzen den *Landwirtschaftssimulator* zwar, er ist aber unter der Sachgruppe Landwirtschaft einsortiert und nicht unter Spielen.

Die Meinung in der Hoeb4U zu den Zukunftsaussichten von Videospielen in Bibliotheken ist zwiegespalten: So sind Videospiele auf der einen Seite ein hervorragendes Mittel, um Jugendliche in die Bibliothek zu bekommen, aber auf der anderen Seite tun die Hersteller von Konsolen und Spielen alles, um dies zu verhindern. Die Online-Anmeldung von Spielen ist hierbei wieder das große Thema. Die Entscheidung wird wohl vorerst mit der nächsten Konsolengeneration fallen. Eine Online-Anmeldung für Spiele und deren Personalisierung auf eine Konsole wäre ein Ausschlusskriterium für Videospiele in Bibliotheken. Dieser Argumentation folgend wird auch die Onleihe für Videospiele kritisch gesehen, Bibliotheken sind für die Videospieldpublisher einfach zu unbedeutend, um hier von diesen bei einer solchen Aktion unterstützt zu werden. Als Grund, warum Videospiele zur Zeit noch schwach in der deutschen bibliothekarischen Fachpresse vertreten sind, wurde die Meinung vertreten, dass in vielen Bibliotheken noch eine sehr auf das Buch fixierte Generation tätig ist, die noch nicht die heute bei Jugendlichen vorhandene Affinität für neue Medien hat. Wenn mehr sogenannte „Digital Natives“ in Bibliotheken arbeiten, wird sich die Fachdiskussion verstärken, vor allem wenn die Konsolen und Spiele auch weiterhin offline spielbar sind.

3.7. Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn

Nach diesen großen Bibliotheken möchte ich Ihnen jetzt noch eine weitere spezialisierte Kleinstadtbibliothek vorstellen, die sich ausführlich mit dem Thema Videospiele beschäftigt hat und hier eine besondere Rolle im deutschen Bibliothekssystem

einnimmt, und zwar durch die Einführung der „Daddelbib“. Dies ist ein Bereich in der Bibliothek in Neukirchen, in dem sechs leistungsstarke PCs zur Verfügung stehen, mit denen Kinder und Jugendliche aktuelle Computerspiele spielen können. Dieses Projekt wurde im Jahr 2008 eingeführt und wird von einem ausgebildeten Medienpädagogen betreut, der die Kinder beim Spielen berät und das Spielverhalten überwacht. Zusammen mit den Spielerechnern wurde auch ein Bestand an Spielen zum Ausleihen angeschafft. Dieser Bestand umfasst Spiele für die *Nintendo Wii*, die *Playstation 3* und den PC. Weiterhin verfügt die Bibliothek auch über die nötigen Konsolen und stellt diese zum Spielen innerhalb der Bibliothek in Neukirchen zur Verfügung. Weitere Konsolen und Spiele dafür sind etatmäßig nicht zu bezahlen, wobei aber hervorzuheben ist, dass das Angebot für eine Kleinstadt mit knapp 28.000 Einwohnern sehr groß ist. Im Schnitt nutzen vierzehn Kinder am Tag dieses Angebot und kommen vorbei, um vor Ort zu spielen. In der Bibliothek in Vluyn findet derzeit nur Ausleihe von Spielen statt. Zusammen verfügt die Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn derzeit über 915 Spiele, die zusammen 5549-mal im Jahr 2011 ausgeliehen wurden. Dies entspricht einer Ausleihquote von 6 Ausleihen pro Spiel und Jahr. Auf die gesamten Ausleihen gerechnet, sind dies 2,7% der getätigten Ausleihen. Um die Akzeptanz durch die Nutzer zu begreifen, hilft es, sich vor Augen zu führen, dass vor Wochenenden die Regale leergeräumt sind. Um dies zu vermeiden, gab es früher die Beschränkung, dass pro Person nur zwei der sehr beliebten *Wii*-Spiele ausgeliehen werden konnten, dies wurde aber inzwischen wieder abgeschafft. Die Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn sticht durch ihren sehr engagierten Umgang mit Videospielen hervor. Speziell durch die Beschäftigung eines Medienpädagogen findet eine sehr durchdachte Auswahl der Videospiele im Bestand statt und auch eine angemessene Betreuung der Kinder. Es wurden sogar Elternabende angeboten, damit Eltern einen Einblick in die Spielwelt ihrer Kinder erhalten können, aber dies wurde inzwischen wegen Mangel an Interesse eingestellt. Begründet werden all diese Anstrengungen unter anderem dadurch, dass sich in der Stadt Neukirchen-Vluyn sehr viele Jugend- und Kinderheime befinden und deren Bewohner sowie auch Kinder aus sozial schwachen Familien nicht nur Zugang zu Bildung haben sollen, sondern auch zu Freizeitangeboten und modernen Unterhaltungsmedien. Dies kann sogar einen sozialen und integrierenden Aspekt haben, da vor allem bei Jungen im Alltag gewisse Kenntnisse über Spiele vorausgesetzt werden. Ein Mangel daran kann heutzutage sogar Mobbing auf dem Schulhof auslösen. Ein Beispiel hierfür ist das Sport-Spiel *FIFA*. Unkenntnis über dieses Spiel kann sehr

schnell Gelächter über eine Person hervorrufen und damit weiter zu andauerndem Spott und danach sogar zu Gewalt führen. Heutige Jugendliche definieren sich sehr häufig über gemeinsame Erfahrungen oder Erlebnisse. Dies ist unter anderem ein Grund dafür, dass die Ausleihe und Nutzung der Spiele ohne extra Gebühren möglich ist. Anfangs wurde, auch mit der gerade genannten Intention, der Bestand mit Hilfe von Zuschüssen und Sponsoren aufgebaut. Heutzutage werden die Spiele aus dem laufenden Budget und mit Hilfe von Zuschüssen finanziert. Da es keine Extramittel für den Etat gab, wurden gerecht bei allen Bereichen kleine Kürzungen vorgenommen, um die Mehrkosten durch die Spiele auszugleichen. Beim Bestandsaufbau wird darauf geachtet, dass die Spiele gewisse Kriterien erfüllen. So dürfen sie zum Beispiel maximal eine USK-Bewertung ab 12 besitzen und auch dann keine übermäßige Gewaltdarstellung enthalten. Ein Beispiel hierfür ist zum Beispiel das Spiel *Dragon Ball: Raging Blast 2*, da dieses eine Bewertung ab 12 erhalten hat, aber ein sogenanntes „Prügelspiel“ ist, die ausdrücklich nicht in den Bestand aufgenommen werden. Ein weiteres Kriterium ist, ob es sich um einen Reihentitel handelt. So muss zum Beispiel bei jährlich erscheinenden Titeln wie *FIFA* oder *Pro Evolution Soccer* überlegt werden, ob es Sinn macht, jedes Jahr das Geld dafür auszugeben. Meist ist es sinnvoll, wenn überhaupt, nur alle 2 Jahre die neue Version zu erstehen. Auch braucht man keine neuen Titel einer Reihe zu erwerben, bei der schon die alten nie ausgeliehen wurden. Um Informationen über die Neuerscheinungen und den aktuellen Markt zu erhalten, werden Fachzeitschriften, Internetseiten und die EKZ-ID-Zettel zu Rate gezogen, wobei das persönliche Interesse hilfreich ist. Auch hier sind die Fachzeitschriften auch für die Jugendlichen ein interessanter Lesestoff und stehen diesen zur Verfügung. Teilweise werden die Kinder, die in die Bibliothek kommen, mit an der Auswahl beteiligt. Dies geschieht dadurch, dass die Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn am „Tommi Kindersoftwarepreis“ (s. Punkt 2.5.1.) teilnimmt. Dies bietet sich vor allem für kleinere Bibliotheken an, da die Test-Medien behalten werden dürfen und somit umsonst qualitativ hochwertige Spiele in den Bestand der Bibliothek gelangen. Außerdem ist das gemeinsame Probespielen ein Ereignis für die Kinder und somit auch wieder eine gute Werbung für die Angebote. Allgemein wird großen Wert darauf gelegt, dass die Kinder gemeinschaftlich in der Bibliothek spielen. Dieser Einstellung liegen gleich mehrere Intentionen zu Grunde. Zum einen wird dadurch ganz klar das Sozialverhalten gefördert, was auch beobachtet werden kann, wenn die Kinder und Jugendlichen sich gegenseitig helfen mit eigenen Erfahrungen, die sie in den Spielen gemacht haben. Dies

wird unter anderem durch die Anordnung der Spiele-PCs unterstützt: Diese stehen in einem Kreis umeinander, so dass die Kinder sich gegenseitig beim Spielen anschauen. Eine weitere Intention ist es, auch das Image der Videospiele zu verbessern. Durch das gemeinsame Spielen in der Bibliothek mit ausgesuchten Spielen kann Eltern und anderen Interessierten aufgezeigt werden, dass Videospiele besser sind als ihr Ruf, da die Medien fälschlicherweise oft den Eindruck erzeugen, dass alle Videospiele sogenannte „Killerspiele“ sind. Dies wird unter anderem dadurch erreicht, dass die Spiele-PCs so platziert sind, dass sie von der Straße durch eine große Fensterfront einsehbar sind und somit den vorbeigehenden Passanten ein Bild der friedlich spielenden Kindern vermittelt werden kann. Dafür, dass die Kinder nicht unkontrolliert spielen, sorgt der Medienpädagoge und auch dafür, dass die Kinder sich abwechseln. Unter anderem müssen die Kinder nach einer halben Stunde eine Pause machen, die sie oft dazu nutzen, sich ein Buch aus dem Bestand zu holen und darin zu lesen. Oft werden diese Bücher sogar ausgeliehen und mit nach Hause genommen. Somit ist zumindest in dieser Bibliothek schon eine Verknüpfung von Buch und Videospielen gelungen. Dies ist besonders positiv zu werten, da nach Aussage des Medienpädagogen auch Kinder die Bibliothek zum Spielen aufsuchen, die ansonsten nie eine solche betreten würden. Interessant ist, dass in der Bibliothek andere Spiele gespielt werden als ausgeliehen. So wird vor Ort sehr viel das beliebte *FIFA* gespielt, aber in der Ausleihe ist es wesentlich seltener vertreten, als es das Interesse vor Ort vermuten lässt. Ein weiteres beobachtetes Phänomen ist, dass die unter Punkt 2.3.6 beschriebenen Simulatoren sehr beliebt sind. So werden Simulatoren wie der *Landwirtschaftssimulator* oder der *Euro Truck Simulator* vor Ort sehr gerne gespielt und ausgeliehen. Die Beliebtheit dieser Spiele kann keiner Fachpresse entnommen werden, die diese Art von Simulatoren oft als eher langweilig bewertet werden. Solche Entscheidungen kann man nur an Hand von Erfahrungen treffen. Dies ist auch notwendig, da wenig persönliche Rückmeldung von den Kindern und Jugendlichen kommt. Dies beschränkt sich meist auf Anschaffungsvorschläge für neue Spiele oder Nachfragen, ob ein gewisses Spiel im Bestand ist, und diese müssen abgewogen werden. So muss man überprüfen, ob das, was sich die Kinder wünschen, in die oben genannten Auswahlkriterien passt. Erfahrung ist unter anderem auch wichtig, da die USK-Bewertung keine pädagogische Einstufung ist und auch nicht als eine solche gewertet werden sollte. Wie schon unter Punkt 2.2 dargestellt, schätzt die USK die Gefährdung ein, die von einem Spiel für Kinder und Jugendliche ausgeht, aber sie bewertet nicht, ab welchem Alter die Spiele

für Kinder spielbar sind. Dies kann in der Praxis bedeuten, dass ein Strategiespiel ohne dargestellte Gewalt auskommt, aber das Spielprinzip sehr kompliziert ist und eigentlich nur von Erwachsenen komplett erfasst werden kann. Solche Spiele sind für eine Kinder- und Jugendbibliothek ungeeignet.

Generell besteht aber auch in dieser Bibliothek das Problem, dass viele Spiele eine Online-Anmeldung benötigen und dies, wie schon aufgezeigt, für Bibliotheken nicht möglich ist. So gibt es vor allem für den PC immer weniger Spiele, die zur Ausleihe angeboten werden können. Als Beispiel kann man hier wieder die sehr beliebten Fußballspiele *FIFA* und *Pro Evolution Soccer* heranziehen, die beide als PC-Spiel eine Online-Registrierung benötigen. Dies wird auch ein Problem für die Zukunft sein. So wird in Neukirchen-Vluyn die Meinung vertreten, dass es in zehn Jahren wohl aus diesem Grund keine PC-Spiele mehr in Bibliotheken angeboten werden können. Für Konsolen besteht mehr Hoffnung, da hier die Onlineanbindung bis jetzt seltener zu finden ist, aber es gibt leider gewisse Tendenzen in diese Richtung. Auf die Frage, ob man Videospiele anbieten sollte, erhält man auch hier ein klares Ja, da diese sehr gut angenommen werden.

3.8. Vergleich der Beispielbibliotheken

Zum Abschluss dieses Kapitels möchte ich auf die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Bibliotheken eingehen. Als erstes ist festzustellen, dass alle verglichenen Bibliotheken mit der Einführung von Videospielen zufrieden sind. Die Ausleihzahlen in allen Bibliotheken sind überdurchschnittlich gut und die Besuche junger, ansonsten wenig bibliothekaffiner Menschen nehmen deutlich zu. Der Grad dieser Zunahme variiert jedoch von Bibliothek zu Bibliothek. Die größte Nutzerschicht aus Kindern und Jugendlichen erreichen erwartungsgemäß die Bibliotheken, die sich hier eine intensive Förderung vorgenommen haben und diese auch finanzieren. Dies sind unter den vorgestellten besonders die Hoeb4U und die Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn, aber auch die Stadtbüchereien Düsseldorf, insbesondere durch die „Freestyle“-Bibliotheken. Hier kann man auch vor Ort feststellen, dass Kinder und Jugendliche eine, wenn nicht sogar die Hauptzielgruppe dieser Bibliotheken sind und auch das Personal mit Hinblick

auf diesen Umstand hin ausgesucht wird. Zwar haben alle verglichenen Bibliotheken sehr motivierte und fähige Mitarbeiter, aber es fällt vor allem in Neukirchen-Vluyn auf, dass hier mit der Einstellung eines Medienpädagogen eine sehr engagierte Betreuung des Themas betrieben wird. Durch die ständige Anwesenheit eines kompetenten Ansprechpartners, der die Gefahren und den Nutzen von Videospielen beurteilen kann, wird hier eine Vertrauensbasis zu dem Thema Videospiele aufgebaut und das Spielverhalten dadurch überwacht. Außerdem ist dies die einzige Bibliothek, in der beobachtet werden konnte, wie Kinder nach dem Spielen auch ein Buch in der Bibliothek lesen. Diese Betreuung ist natürlich kostenintensiv, so dass diese Bibliothek mit diesem Ausmaß der Beschäftigung mit den Kindern im Vergleich einzigartig ist. Andere Bibliotheken bieten aber durchaus auch Veranstaltungen und Angebote zum Thema Videospiele an, in dieser Arbeit die vorgestellten Bibliotheken in Düsseldorf, Hamburg und Hattingen. Bei der Auswahl der Spiele gibt es keine einheitliche Linie, hier zeigen sich die größten Unterschiede zwischen den Bibliotheken. So versucht die Stadt- und Landesbibliothek Dortmund einen Bestand aufzubauen, der völlig gewaltfrei ist und einen möglichst großen pädagogischen Nutzen bietet. Dies spricht eher Eltern an, die mit ihren Kindern zusammen die Bibliothek aufsuchen und mit diesen die Spieleauswahl treffen, zusammengefasst wird also ein eher jüngeres Publikum angesprochen. Im Kontrast hierzu steht das Angebot der Stadtbibliothek Essen. Deren Ansatz ist es, ein jugendliches Publikum anzusprechen und dies durch ein breites Angebot an Spielen für viele Konsolen zu erreichen. Dies verdeutlicht die Aussage, dass die Hauptzielgruppe für die Videospiele 14+ ist. Natürlich bietet auch die Bibliothek in Dortmund Spiele wie „*Mario Kart*“ zur reinen Unterhaltung an und die Bibliothek in Essen Spiele wie „*Dr. Kawashimas Gehirnjogging*“ mit pädagogischer Intention, aber die Hauptausrichtung des Bestandes ist eindeutig. In den Stadtbüchereien Düsseldorf wird der Bestandsaufbau und die Bestandspflege der Videospiele auf verschiedene Mitarbeiter aufgeteilt, so dass diese sich besser in die Thematik der von ihnen betreuten Konsolen einarbeiten können.

Sehr auffällig ist die Konsolenauswahl der Bibliotheken. Jede der untersuchten Bibliotheken bietet Spiele für die *Nintendo Wii* an. Die anderen Konsolen können nicht in der Gunst der Nutzer mit der *Wii* konkurrieren. Dies zeigt sich bei allen Bibliotheken in den Ausleihzahlen. Vergleicht man diese, ist prinzipiell die *Nintendo Wii* am beliebtesten, danach folgt in der Einschätzung der zuständigen Mitarbeiter die

Playstation 3. Die *Xbox 360* wird am ehesten in den Regalen gelassen, dies ist auch einer der Gründe, warum in Düsseldorf, Dortmund und Neukirchen-Vluyn auf Spiele für diese Konsole verzichtet wird.

Allen verglichenen Bibliotheken ist gemein, dass die Finanzierung der Videospiele ein kritischer Punkt ist. Oft konnte der Bestand nur durch Mithilfe von Sponsoren, Stiftungen oder anderen externen Quellen aufgebaut werden. Bei der Frage, ob ein zusätzliches Nutzungsentgelt für die Ausleihe der Videospiele erhoben wird, unterscheiden sich die verglichenen Bibliotheken. Während die Bibliotheken in Dortmund, Duisburg und Hattingen extra Gebühren erheben, verzichten die Bibliotheken in Essen, Neukirchen-Vluyn, Hamburg und Düsseldorf darauf. Inwieweit dies neben dem finanziellen Aspekt den Bibliotheken zu- oder abträglich ist, ist schwer festzustellen. Vielleicht fördert es eine gezielte Ausleihe, da die Nutzer nur die Medien ausleihen, die sie auch wirklich nutzen wollen und keine auf Verdacht mitnehmen, vielleicht schreckt es aber auch die neuen Zielgruppen ab, die die meisten Bibliotheken durch die Einführung der Videospiele gewinnen wollen. Die Bibliotheken in Dortmund und Hattingen, die die Gebühr erheben, sind mit den Ausleihen zufrieden. Was die Zukunftsperspektive angeht, sind sich alle Bibliotheken einig: Die Zukunft wird schwer, aber es lohnt sich. Keine der befragten Bibliotheken hat die Einführung von Videospielen bereut. Allerdings sehen die zuständigen Mitarbeiter die Zukunft sehr kritisch, da vor allem bei den PC-Spielen die Pflicht zu einer Online-Anmeldung immer häufiger wird. So herrscht die Meinung vor, dass zumindest die PC-Spiele aus den Beständen von Bibliotheken verschwinden werden.

4. Fazit

Betrachtet man nun die Ergebnisse dieser Arbeit, fällt auf, dass die praktische Umsetzung von Videospielen in Bibliotheken wesentlich weiter ist als die theoretische Beschäftigung mit diesem Thema. Bei meinen Recherchen konnte ich feststellen, dass viele Bibliotheken Videospiele in ihrem Bestand haben und diese auch häufig genutzt werden, leider gibt es hierzu aber keine Hilfestellung aus dem Bibliothekswesen. Literatur, die auf die positiven und negativen Einflüsse von Videospielen eingeht oder die verschiedenen Formen und Systeme von Spielen erklärt, muss leider

fächerübergreifend gesucht werden. Dies führt dazu, dass jede Bibliothek einen Mitarbeiter benötigt, der sich das Thema durch verschiedene Literatur erarbeitet oder selbst Erfahrung mit Videospielen hat. Erfreulich ist, dass die EKZ inzwischen ein Standing Order Angebot für Videospiele hat, auch wenn dieses der Aussage einiger Bibliotheken nach nicht umfassend genug ist für größere Bibliotheken oder solche, die einen großen Videospielebestand aufbauen wollen. So umfasst dieses Angebot jeweils 20 bis 25 Spiele für die *Nintendo Wii* und die *Playstation 3*. Es lässt sich aber anmerken, dass die Akzeptanz durch die Nutzer immer größer wird, je intensiver die Mitarbeiter sich mit den Spielen beschäftigen. Generell lässt sich sagen, dass die Einführung von Videospielen sich für jede der vorgestellten Bibliotheken gelohnt hat und die Ausleihzahlen für diese Spiele mehr als zufriedenstellend sind. Auch haben diese in den meisten Bibliotheken dazu geführt, dass mehr Jugendliche und bibliotheksfremde Personen die Bibliothek aufsuchen. Mit welcher Ausrichtung des Bestandes man dies erreicht, bleibt den Bibliotheken selbst überlassen. Ob man eine eher pädagogische oder auf Spaß bauende Ausrichtung des Bestandes wünscht, beides hat Vor- und Nachteile, die Entscheidung liegt bei den Bibliotheken. Zwar sind die Kosten höher als bei gedruckten Medien, aber die Nachfrage und die Ausleihen der Videospiele rechtfertigen diese Mehrausgaben. Diese Mehrausgaben sind in allen vorgestellten Bibliotheken ein Thema, vor allem in denen, die durch schlechte Haushaltssituationen der Städte kleinere Etats haben. Eine finanzielle Unterstützung von außerhalb ist oft sehr wichtig, da die Anschaffung sehr kostenintensiv ist und Wünschenswertes ansonsten nicht durchgeführt werden kann.

5. Ausblick

Betrachtet man die Zukunft der Videospiele in Bibliotheken, ergibt sich ein düsteres Bild. Zwar steigt die Motivation, trotz knapper Budgetierung Videospiele in Bibliotheken anzubieten, aber die Spiele und Konsolen entwickeln sich zum eigentlich Problem der Bibliotheken. Da immer häufiger eine Online-Registrierung notwendig ist, können Bibliotheken inzwischen fast keine guten Spiele mehr für den PC anbieten, denn dadurch ist das Spiel nur noch von einer Person spielbar und somit nicht mehr ausleihfähig. Wie bei jeder Beispielbibliothek aufgezeigt, wird deshalb der Bestand immer kleiner und oft gar nicht mehr aktualisiert. Die Zukunftsaussichten von

Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken hängen somit davon ab, ob diese Online-Registrierung auch bei Konsolenspielen zur Pflicht wird. Gerüchten zufolge wird eine solche Registrierpflicht von Sony für die Playstation 4 angedacht. Dies ist nicht bestätigt, zeigt aber die Risiken, die diesem Thema in der Zukunft drohen. Sollte die neue Konsolengeneration darauf verzichten, wie zum Beispiel die *Nintendo Wii U*, bestehen gute Chancen, dass noch öfter Videospiele in ÖBs angeboten werden. Spiele für den PC werden aber mit sehr großer Wahrscheinlichkeit in den nächsten Jahren endgültig aus den Beständen der Bibliotheken verschwinden. Die Chancen dafür, dass Bibliotheken einen neuen Schritt gehen und ähnlich der Onleihe von E-Books auch Spiele zum zeitlich begrenzten Download anbieten, muss sehr kritisch gesehen werden, da hier die Bibliotheken nicht interessant genug sind, um von den Herstellern der Spiele unterstützt zu werden.

Meiner Einschätzung nach werden auch in fünf Jahren noch Konsolenspiele, zumindest von der Firma Nintendo, in den Regalen von Bibliotheken stehen. In der darauf folgenden Zeit wird die Prognose schwieriger, da es nicht unwahrscheinlich ist, dass die Spiele für die darauf folgende Konsolengeneration gar nicht mehr auf physischen Datenträgern verkauft werden.

Literaturverzeichnis

Adams, Suellen S.: The case for video games in libraries. In: *Library review* 2009 (58), S. 196–202.

Deindl, Markus; Kiner, Josef (2011): Senioren an die Konsole! München. Online verfügbar unter <http://www.wii-senioren.de/index.php?site=home>, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Dogruel, Leyla (2008): Computerspiele und 50+. Akzeptanz und Potentiale von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren. München: R. Fischer.

Dudenredaktion (2011): Duden. Das Fremdwörterbuch. 10., aktualisierte Auflage. Mannheim, Zürich: Dudenverlag (Duden, 5).

Family Media GmbH & Co. KG. (Freiburg): Tommi. Deutscher Kindersoftwarepreis 2012. Online verfügbar unter <http://www.kindersoftwarepreis.de/index.php>, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Flick, Fabian: Interview mit Frau Leschner, Frau Byczkowski und Frau Fuchs (Bibliothekarinnen) / Flick, Fabian.- Stadtbüchereien Düsseldorf, 04.10.2012

Flick, Fabian: Interview mit Herrn Krehl (Medienpädagoge) / Flick, Fabian.- Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn, 23.10.2012

Flick, Fabian: Interview mit Herrn Stenneken (Bibliothekar) / Flick, Fabian.- Stadtbibliothek Essen, 25.10.2012

Flick, Fabian: Interview mit Herrn Wiersch (Bibliothekar) / Flick, Fabian.-Hamburger Öffentliche Bücherhallen/Hoeb4U, 30.11.2012

Flick, Fabian: E-Mail-Korrespondenz zum Interview mit Frau Fonteyne (Bibliothekarin) / Flick, Fabian.-Stadt- und Landesbibliothek Dortmund, 31.10.2012

Flick, Fabian: Interview mit Frau Kammer (Bibliothekarin) / Flick, Fabian.- Stadtbibliothek Hattingen, 14.01.2013

Flick, Fabian: E-Mail-Korrespondenz mit Frau Toppmöller (Bibliothekarin) / Flick, Fabian.- Stadtbibliothek Duisburg, 06.02.2013

Gallaway, Beth (op. 2009): Game on! New York: Neal-Schuman Publishers.

Gebel, Christa (2009): Lernen und Kompetenzerwerb mit Computerspielen. In: Tobias Bevc und Holger Zapf (Hg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK.

Goldrand verblasst. In: *Der Spiegel* 1983 (48), S. 215–217. Online verfügbar unter <http://wissen.spiegel.de/wissen/image/show.html?did=14024152&aref=image036/2006/06/13/cq-sp198304802150217.pdf&thumb=false>, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Griffiths, Mark (2005): The therapeutic value of video games. In: Joost Raessens und Jeffrey H. Goldstein (Hg.): Handbook of computer game studies. Cambridge, Mass: MIT Press.

Hamburger Öffentliche Bücherhallen: Konzept der Hoeb4U. Online verfügbar unter <http://www.buecherhallen.de/ca/dq/fwl/>, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Heise Online (2005): Erscheinungstermin der Xbox 360. Online verfügbar unter <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Xbox-360-kommt-am-2-Dezember-in-den-deutschen-Handel-130180.html>, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Horstmeier, Anne (2010): Bibliothek Duisburg darf keine Bücher kaufen, 15.11.2010. Online verfügbar unter <http://waz.m.derwesten.de/dw/staedte/duisburg/bibliothek-duisburg-darf-keine-buecher-kaufen-id3949362.html?service=mobile>, zuletzt geprüft am 07.02.2013.

Kron, Friedrich W. (2009): Grundwissen Pädagogik. 7. Aufl. München [u.a.]: Reinhardt.

Marr, Ann Christine (2010): Serious games für die Informations- und Wissensvermittlung. Bibliotheken auf neuen Wegen. Wiesbaden: Dinges & Frick.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) (2011a): JIM 2011. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. Online verfügbar unter <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf>, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Stuttgart) (Hg.) (2011b): Kim-Studie 2010. Kinder + Medien, Computer + Internet. Stuttgart. Online verfügbar unter <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf10/KIM2010.pdf>, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Nintendo of Europe GmbH (2012): Konsolenverkaufszahlen Nintendo. Online verfügbar unter http://www.nintendo.co.jp/ir/en/sales/hard_soft/index.html, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Pan European Game Information: Internetseite Pan European Game Information. Online verfügbar unter <http://www.pegi.info/de/>, zuletzt geprüft am 07.02.2013.

Piniek, Tobias (2009): Computerspiel und Schule. Pädagogische Herausforderungen virtueller Gewaltspiele und Konsequenzen für den schulischen Alltag. Berlin: Univ.-Verl. der TU, Univ.-Bibliothek.

Sony Computer Entertainment Inc. (2011): Konsolenverkaufszahlen Playstation Portable. Online verfügbar unter http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdatasp_sale_e.html, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Thauer, Wolfgang; Vodosek, Peter (1990): Geschichte der öffentlichen Bücherei in Deutschland. 2. Aufl. Wiesbaden: O. Harrassowitz.

Umlauf, Konrad; Hein, Sussane; Sarnowski, Daniella (2006): Medienkunde. 2. Aufl. Wiesbaden: Harrassowitz.

University of Maribor (2007): D 4.1 – Standards and technology monitoring report. Maribor. Online verfügbar unter http://www.mg-bl.com/fileadmin/downloads/deliverables/D4.1_Standards_and_technology_monitoring_report_revised_version_V1.7.pdf, zuletzt aktualisiert am 09.09.2012, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (Berlin) (2011): Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland. Berlin. Online verfügbar unter http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK_Broschuere_Dt.pdf, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

VG Chartz (2013): Konsolenverkaufszahlen. Online verfügbar unter <http://www.vgchartz.com/>, zuletzt aktualisiert am 10.02.2013, zuletzt geprüft am 10.02.2013.

Walkerdine, Valerie (2007): Children, gender, video games. Towards a relational approach to multimedia. Basingstoke [England] ;, New York: Palgrave Macmillan.

Wolling, Jens (2008): Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: Thorsten Quandt (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.

Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V. (Bremen): ZW@Gaming-Liga. Online verfügbar unter <http://zukunftswerkstatt.wordpress.com/zwgaming-liga/>, zuletzt geprüft am 21.01.2013.

Anhang

-Interviewverlaufsplan

-Interviewzusammenfassung mit zeitlichem Verlauf der Aussagen sowie Dokumente der

- Stadt- und Landesbibliothek Dortmund
- Stadtbibliothek Duisburg
- Stadtbücherei Düsseldorf
- Stadtbibliothek Essen
- Stadtbibliothek Hattingen
- Hoeb4U/Hamburger Öffentliche Bücherhallen
- Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn

Die Tondateien der Interviews mit den Bibliotheken befinden sich auf der beigelegten CD.

Interviewleitfaden zur Bachelorarbeit mit dem Thema "Die Einsatzgebiete und Potentiale von Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken" von Fabian Flick

Sehr geehrte Frau/Herr ...,

mit diesem Interviewleitfaden möchte ich Ihnen zeigen, wie ich mir unser Gespräch vorstelle und welche Themen ich behandeln will. Zuerst würde ich Ihnen gerne sieben kurze Sachverhaltsfragen stellen. Nach diesen würde ich mit Ihnen gerne die Punkte Situation vor Ort, den Erwerb, das Feedback der Nutzer und Zukunftsaussichten mit Ihnen besprechen.

Zu diesen Punkten nenne ich unten einige beispielhafte Fragen. Ich würde mich freuen, wenn wir um diese ein persönliches Gespräch aufbauen könnten.

Vielen Dank im Voraus für Ihre Mühe

Zum Anfang möchte ich Ihnen die einleitenden Fragen stellen:

1. Seit wann bieten Sie Videospiele an?
2. Für welche Konsolen bieten Sie Videospiele an?
3. Wie hoch sind die Ausleihzahlen der Videospiele?
4. Wie lange dauert es im Schnitt, bis ein Videospiele makuliert wird?
5. Bietet die Bibliothek die Möglichkeit, Videospiele auch in der Bibliothek zu spielen?
6. Bieten Sie Veranstaltungen zu und oder mit Videospielen an?
7. In welchem Altersspektrum sind Ihre Videospielnutzer?

Darauf aufbauend würde ich gerne mit Ihnen die Situation vor Ort vertiefen.

Hier möchte ich zuerst klären, wie Ihre Definition von Videospielen ist. Da diese teilweise verschieden ist, ist es für mich wichtig, ob Sie nur Vergnügungsspiele oder auch Lernspiele oder andere Arten von Medien dazu zählen.

Eine andere Frage in diesem Zusammenhang ist, warum bieten Sie Videospiele an. Eine ausführliche Antwort würde mir im Hinblick auf meine Bachelorarbeit sehr helfen.

Der nächste Komplex, auf den ich eingehen will, ist der Erwerb.

Da wäre für mich als erstes die Frage relevant, wie finanzieren Sie die Mehrausgaben durch Videospiele?

Auch die Frage, wie Sie bei der Vielzahl der Videospieltitel den Überblick behalten und die Spiele aussuchen, ist für mich von großem Interesse.

Hiernach würde ich gerne mit Ihnen über die Effekte der Videospiele auf das Nutzerverhalten reden.

So ist generell interessant, welche Rückmeldungen Sie von Nutzern und Mitarbeitern erhalten.

Auch interessant ist, ob sie durch die Videospiele neue Nutzergruppen erreichen konnten.

Ein weiterer relevanter Aspekt wäre, ob Koppelungseffekte beobachtet werden können, zum Beispiel ob Nutzer, die ein Videospiel ausleihen, auch andere Medien zu einem ähnlichen Thema entleihen.

Abschließend würde ich mich mit Ihnen noch gerne über die Zukunftsaussichten austauschen.

Beginnen möchte ich diesen Teil damit, dass meinen Recherchen nach das Thema in der deutschen Fachpresse sehr schwach vertreten ist. Woran könnte dies Ihrer Meinung nach liegen?

Auch würde mich Ihre Meinung dazu interessieren, dass immer mehr Videospiele online zum Download verkauft werden. Sehen Sie eine Möglichkeit, dass Bibliotheken hier auch Angebote ähnlich der Onleihe von eBooks machen können?

Abschließen würde ich gerne mit der Frage: Wie sehen sie die Verbreitung von Videospielen in Bibliotheken in 10 Jahren?

Interviewleitfaden zum Thema der Bachelorarbeit "Die Einsatzgebiete und Potentiale von Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken " Fabian Flick, Fachhochschule Köln, FabianFlick@gmx.de

Dortmund:

Leider ist die Tonaufnahme des Interviews vom 31.10.2012 beschädigt worden. Der Inhalt des Interviews in der Stadt- und Landesbibliothek Dortmund wurde in Absprache mit der zuständigen Mitarbeiterin, Frau Fonteyne, mit folgendem von ihr ausgefüllten Fragebogen erstellt.

Allgemeine Fragen:

Frage	Antwort
Seit wann bieten sie Videospiele an?	Seit 2009 die Nintendo Wii und Nintendo DS, seit 2012 die Playstation 3
Für welche Konsolen bieten sie Videospiele an?	Nintendo Wii, Nintendo DS, Nintendo 3DS und Playstation 3
Wie hoch sind die Ausleihzahlen der Videospiele?	Im Jahr 2011: ungefähr 4200 bei 485 Spielen
Wie lange dauert es im Schnitt, bis ein Spiel makuliert wird?	Entweder bis das Trägermedium kaputt ist oder nicht mehr aktuell ist oder die Nachfrage sinkt
Bietet die Bibliothek die Möglichkeit Videospiele vor Ort zu spielen?	Nein
Bieten Sie Veranstaltungen zu und oder mit Videospielen an?	Nein
In welchem Altersspektrum sind Ihre Videospielnutzer?	Zwischen 5 und 12/14. Dies ist auch die Hauptzielgruppe für diese Spiele. USK Freigaben ab 16 werden für die Bibliothek nicht angeschafft

Situation vor Ort:

Wie definieren Sie Videospiele? Zählen nur Unterhaltungs- oder auch Lernspiele dazu?	Es gibt hier eine Trennung, die Lern- sind von den Unterhaltungsspielen auch räumlich getrennt
Warum bieten Sie Videospiele an?	Die Verbreitung von Videospielen in großen Öffentlichen Bibliotheken war immer verbreiteter, so hat sich auch die Stadt- und Landesbibliothek entschieden diese zur Ergänzung des Bestandes einzuführen

Erwerb:

Wie finanzieren Sie die Mehrausgaben für	Die Videospiele haben einen eigenen Etat
--	--

Videospiele?	aus dem Bereich der Jugendbibliothek. <u>Die Ausleihe ist gebührenpflichtig</u>
Wie behalten Sie bei der Vielzahl an Videospieletiteln den Überblick?	Die Auswahl erfolgt mit Hilfe von EKZ-Besprechungen und mit dem Versuch qualitativ hochwertige und möglichst pädagogische Spiele zu erwerben. Auf Gewalt wird <u>komplett</u> verzichtet. (keine ab 16 oder 18 Spiele, keine Ego-Shooter)

Nutzerverhalten:

Wie sind die Rückmeldungen von Nutzern und Mitarbeitern?	Wenig, das Angebot wird still aber anscheinend wohlwollend angenommen
Sind Koppelungseffekte von Videospielen mit gedruckten Medien zu beobachten?	Nein, keine auffälligen.

Zukunftsansichten:

In Deutschland ist das Thema in der Fachpresse schwach vertreten. Woran könnte dies liegen?	
Wie sehen Sie die Verbreitung von Videospielen in Bibliotheken in 10 Jahren?	Handheld-Konsolen werden von Smartphones verdrängt, die „stationären“ Konsolen werden sich halten können
Würden Sie Videospiele für andere Bibliotheken weiterempfehlen?	Ja, wenn genug Etat da ist, eine Auswahl zu bieten und auch Neuerscheinungen zu kaufen. Zur Abrundung des Bestandes eine nette „Spielerei“

Duisburg:

Mit der Stadtbibliothek Duisburg konnte aus terminlichen Gründen nur ein Telefongespräch geführt werden, dessen Inhalt in einer E-Mail schriftlich bestätigt wurde. Diese E-Mail ist in der Folge eingefügt.

Von: <p.toppmoeller@stadt-duisburg.de>

An: "Fabian Flick" <fabian.flick@smail.fh-koeln.de>

Betreff: Antwort: Fragen für meine Bachelorarbeit

Datum: Mittwoch, 6. Februar 2013 12:16

Sehr geehrter Herr Flick,

alle Punkte sind richtig, Sie können die Antworten so verwenden.

Die Bürgerstiftung heißt mit ihrem korrekten Namen:

Duisburger Bürgerstiftung Bibliothek.

Zu Ihren Fragen:

wir beziehen die Spiele von einem örtlichen Händler, das ist der Comictreff, von dem wir auch unsere Comics bekommen. Wir haben eine sehr gute Zusammenarbeit mit dem

Comictreff, und er erfüllt unsere Anforderungen nach einer Rechnungsstellung. Daher haben wir uns für diesen Händler entschieden.

Wir entscheiden aufgrund von EKZ-Rezensionen, Amazon-Bestseller-und Neuerscheinungslisten und nach Rücksprache mit sachkundigen Kolleg/Innen, welche Spiele wir kaufen.

Die PS 3- und XBOX-Spiele sind bei uns in der Jugendbibliothek angesiedelt, da wir hier das Angebot explizit für die Zielgruppe, bei der der Bedarf und das Interesse an einem abwechslungsreichen Medienangebot am größten ist, erweitern wollten.

Die Zielgruppe sind eindeutig Jugendliche. D. h. ich kaufe keine Spiele, die eher für Kinder sind (z.B. Ice Age 4) und ich kaufe auch keine Spiele, die erst ab 18 freigegeben sind. Ab 16 sind einige wenige Spiele dabei, aber nur, wenn es sich eher um

eine anspruchsvollere Handlung handelt, als um "mehr Gewalt".

Die Wii-Spiele sind bei uns dem Erwachsenenbereich zugeordnet. Hier ist die Zielgruppe Kinder und Familien/Erwachsene. Spiele, die eher für Jugendliche sind, werden nicht angeschafft.

Bisher werden alle Spiele gemeinsam in einem Regal präsentiert.

Ich hoffe, ich konnte Ihnen noch weiterhelfen und wünsche viel Glück für die Bachelor-Arbeit.

Mit freundlichen Grüßen,

Petra Toppmöller (Dipl. Bibl.)

Stadt Duisburg

Sehr geehrte Frau Toppmöller,

wie in unserem Telefongespräch abgesprochen, würde ich Ihnen gerne noch einmal die Inhalte zusammenfassen, um sicherzugehen, dass ich alle Punkte richtig verstanden habe.

- Die Stadtbibliothek Duisburg verfügt seit dem 6.12.12 über einen Bestand von rund 90 Spielen für die Nintendo Wii, die Playstation 3 und die X-Box360.

- Diese Anschaffung konnte durch Mithilfe der Bürgerstiftung Bibliothek getätigt werden.

- Die beliebtesten Konsolenspiele sind die für die Nintendo Wii

- Die Ausleihe kostet 1 Euro pro Spiel für einen Zeitraum von 2 Wochen.

Außerdem habe ich noch die Fragen, wie Sie die Videospiele beziehen und aussuchen? Greifen Sie hier auf die Hilfe der EKZ zurück oder findet dies in Eigenarbeit statt? Und was ist das Zielpublikum der Videospiele und in welchem Altersspektrum liegt dies?

Mit freundlichen Grüßen und danke für die Mühen

Fabian Flick

Düsseldorf:

Interviewzusammenfassung des Gesprächs mit Frau Leschner, Frau Byczkowski und Frau Fuchs am 04.10.2012

Aussage:	Zeit in min:
Wii seit 2010 im Programm in Zentralbibliothek und den Zweigstellen	00:07
In fast allen Zweigstellen alles ausgeliehen	00:33
200 Wii Spiele im Bestand	00:39
Wii Spiele werden nur makuliert, wenn diese einen Schaden haben → auch alte Spiele noch beliebt	00:49 → 01:06
Die Spiele sind nicht in der BIB spielbar	01:26
Veranstaltungen sind möglich	01:35 – 01:40
Das Altersspektrum richtet sich hauptsächlich an Kinder (bis 12), wenige Spiele auch ab 16	01:45 (01:55), 02:06
Problem: Es entsteht Frust, da fast alles immer ausgeliehen ist	02:44
Definition Videospiele	04:09; 05:21 – 05:27
Kinder- und Jugendbibliothek sind getrennt	04:37
Konsolenspiele sind einfach zu bedienen	05:58
Onlinebindung immer häufiger	06:06
Gründe für Videospiele	06:40, 07:10
Gründe für Wii	08:00 – 08:42
Gründe für PS3	08:43 – 08:45
Konsolen halten länger vor als PCs	07:19
Gründe für die besondere Einrichtung der Freestyle Bibliothek	09:16
Kein Angebot von PS3-Konsolen vor Ort	10:28
Überwachung von Spielekonsolen oder Spiele-PCs vor Ort zu aufwendig	10:57
Senioren und Videospiele	11:26
Senioren und Einrichtungen leihen gezielt Wii Spiele aus	11:44
Keine USK ab 18- Spiele im Angebot	12:11
Keine Ego-Shooter	12:25
Derzeit: Spiele werden selbst eingekauft, ohne	13:15

EKZ	
Privates Interesse, dadurch Fachwissen über Videospiele	13:25
Bis jetzt werden die Wii-Spiele selbstständig angeschafft, ein Bezug über die EKZ ist geplant	13:52
Wichtige Spiele werden gestaffelt gekauft	14:21
Das Geld kommt aus dem Kinder- und Jugendetat der Stadtbibliothek	15:48
Wii ab 2013 als Standing Order bei der EKZ	15:56
Für Freestyle stehen 10.000 € zur Verfügung, Hälfte für non-books (Spiele, DVDs, etc.)	16:05
Es muss gekürzt werden, daher nicht für alle Konsolen Spiele	16:25, 16:31
200 Spiele sind eigentlich noch immer zu wenig	17:15
Nur Wii-Spiele sind vormerkbar	17:29
Jede Zweigstelle hat Wii-Spiele	17:44
Warum PS3 und nicht Xbox360?	18:00- 18:10
Persönliche Rückmeldungen eher wenig	18:56
Keine Koppelungseffekte mitbekommen (die Nutzer kommen nicht von alleine)	19:38 (20:06)
Problem: Onlineanmeldungen wie Steam	21:16
Beliebter Wunsch bei Rückmeldungen: mehr Spiele	21:39
Früher gab es Spiele-PCs für Kinder (4 Stück) (1997 gegründet)	22:37 – 23:20
1998 Kreativpreis für die Idee mit Spiele-PCs	23:19
Problem bei Konsolen und PCs vor Ort: die USK	24:27
Alterskontrolle findet über die Ausweise statt	24:50
Internetblocker auf den aufgestellten PCs vorhanden	26:04
Online schwierig	28:00
Würden Sie Videospiele empfehlen?	29:22
Medienalltag	29:56

Typisch für Bibliotheken, jedes neue Medium wird durchdiskutiert → früher z.B. Kassetten	30:32 → 30:38
Medienkompetenz sammeln	31:32

Ergänzende E-Mail:

Von: "Martina Leschner" <martina.leschner@duesseldorf.de>

An: <fabian.flick@smail.fh-koeln.de>

Cc: "Jennifer Byczkowski" <jennifer.byczkowski@duesseldorf.de>; "Nicole Fuchs" <nicole.fuchs@duesseldorf.de>

Betreff: Antw: Erneute Nachfrage für meine Bachelorarbeit

Datum: Dienstag, 5. Februar 2013 16:30

Lieber Herr Flick,

folgende Fragen kann ich Ihnen fix beantworten:

- In der Zentralbibliothek haben wir überhaupt keine Spiele für PS im Angebot (weder 2 noch 3), sondern nur in den beiden Stadtteilbüchereien mit freestyle-Jugendbibliotheken, also Benrath und Derendorf. Und wir können in unserer Bestandsstatistik leider nicht zwischen PS 2 und 3 differenzieren, dass ich nur die Gesamtzahl nennen kann:

Bestand Benrath am 31.12.2011 = 279

Bestand Derendorf am 31.12.2011 = 213

Seit ca 2 Jahren schaffen wir ausschließlich PS 3 an!

- Leseranteil nach Formgruppen

Leider liegt mir die Statistik nicht vor, die müsste ich nochmal bei unserer EDV anfordern!

Vielleicht helfen Ihnen ja folgende Kundenzahlen, also die der aktiven Ausweise am 31.12.2011:

Benrath: 2.738 aktive Kunden

Derendorf: 2.748

Gesamtsystem: 55.008

am 31.12.2012:

Benrath: 2.704 aktive Kunden

Derendorf: 2.819

Stadtbüchereien Gesamt: 54.051

- Anzahl der Wii-Spiele im Gesamtbestand der Stadtbüchereien

am 31.12.2011 = 1.338 Spiele mit insgesamt 22.700 Ausleihen

am 31.12.2012 = 1.795 Spiele mit insgesamt 19.712 Ausleihen

- Es ist korrekt, dass die Wii-Spiele im internen Leihverkehr bestellt oder auch vorgemerkt werden können!

Ich hoffe, dass Ihnen diese Zahlen erst mal weiterhelfen, sonst melden Sie sich bitte!

Mit herzlichen Grüßen und den besten Wünschen für eine gute Bachelorarbeit

Im Auftrag

Martina Leschner

Leseranteil Formgruppe												
LeserAlter	Formgruppe			28 elektronischer Datenträger			37 elektronischer Datenträger für			38 Wii-Spiele		
	27 Playstation	Gesamtauslei- hen		Leseranteil	Gesamtauslei- hen		Leseranteil	Gesamtauslei- hen		Leseranteil	Gesamtauslei- hen	
0		0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %
1		0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %
2		0,00 %	0	4,00 %	2	6,00 %	7	0,00 %	0	0,00 %	0	2,50 %
3		0,00 %	0	1,68 %	5	10,08 %	24	0,00 %	0	0,00 %	0	2,94 %
4		0,00 %	0	0,00 %	0	11,83 %	85	2,87 %	15	3,67 %	100	3,67 %
5		0,00 %	0	0,55 %	5	17,91 %	204	3,03 %	35	5,37 %	244	5,37 %
6		0,00 %	0	0,79 %	5	22,83 %	390	6,69 %	112	7,58 %	507	7,58 %
7		0,26 %	2	1,44 %	21	21,57 %	711	5,36 %	126	7,16 %	860	7,16 %
8		0,66 %	26	0,85 %	17	25,40 %	1.732	8,37 %	516	8,82 %	2.291	8,82 %
9		0,59 %	34	1,26 %	27	23,80 %	1.701	10,67 %	644	9,08 %	2.406	9,08 %
10		0,99 %	47	1,34 %	36	21,92 %	1.287	13,25 %	878	9,37 %	2.248	9,37 %
11		2,44 %	163	1,88 %	75	23,01 %	1.923	16,14 %	1.207	10,87 %	3.368	10,87 %
12		2,00 %	216	1,88 %	138	21,58 %	2.105	13,64 %	1.391	9,77 %	3.850	9,77 %
13		3,02 %	390	2,52 %	286	22,14 %	2.007	14,47 %	1.967	10,53 %	4.650	10,53 %
14		4,53 %	439	1,67 %	72	18,34 %	1.485	11,23 %	1.619	8,94 %	3.615	8,94 %
15		3,46 %	327	2,05 %	85	12,99 %	971	9,21 %	694	6,93 %	2.077	6,93 %
16		3,92 %	239	4,50 %	317	13,01 %	916	6,89 %	651	7,08 %	2.123	7,08 %
17		4,39 %	553	5,49 %	281	9,08 %	726	3,69 %	315	5,66 %	1.875	5,66 %
18		2,31 %	115	6,37 %	338	6,46 %	681	3,14 %	156	4,57 %	1.290	4,57 %
19		1,30 %	68	5,57 %	474	5,01 %	519	1,49 %	113	3,34 %	1.174	3,34 %
20		1,04 %	38	8,73 %	336	2,81 %	167	1,48 %	135	3,51 %	676	3,51 %
21		0,65 %	15	9,84 %	343	3,71 %	176	0,48 %	8	3,67 %	542	3,67 %
22		0,87 %	19	9,01 %	307	2,77 %	216	1,21 %	157	3,47 %	699	3,47 %
23		0,49 %	15	9,64 %	269	3,59 %	148	1,63 %	143	3,84 %	575	3,84 %
24		0,46 %	25	10,57 %	403	2,30 %	124	1,07 %	288	3,60 %	840	3,60 %
25		1,06 %	102	8,76 %	309	3,63 %	248	0,91 %	601	3,59 %	1.260	3,59 %
26		0,70 %	57	9,15 %	317	3,38 %	103	2,11 %	259	3,84 %	736	3,84 %
27		0,69 %	14	10,47 %	486	2,20 %	82	0,96 %	68	3,58 %	650	3,58 %
28		0,64 %	37	11,41 %	642	3,33 %	126	1,03 %	23	4,10 %	828	4,10 %
29		0,36 %	4	11,50 %	677	2,75 %	237	1,56 %	143	4,04 %	1.061	4,04 %

2011

Exakt Kinder

30	0.38%	26	14.32%	810	4.22%	137	2.30%	123	5.31%	1,096
31	1.09%	246	10.64%	772	4.35%	116	2.18%	194	4.56%	1,328
32	0.63%	25	11.34%	511	3.65%	118	2.27%	138	4.47%	792
33	0.62%	15	13.52%	719	6.08%	193	2.61%	220	5.71%	1,147
34	1.35%	129	12.65%	814	8.34%	520	4.17%	1,331	6.63%	2,794
35	0.49%	28	12.53%	751	6.14%	255	2.70%	330	5.47%	1,364
36	0.64%	16	10.03%	540	7.97%	338	2.19%	228	5.21%	1,122
37	0.39%	60	11.59%	1,749	9.64%	438	2.60%	297	6.05%	2,544
38	0.39%	10	10.12%	718	8.82%	389	3.76%	431	5.77%	1,548
39	0.26%	66	10.91%	894	10.78%	561	4.55%	463	6.62%	1,984
40	1.20%	289	10.27%	854	13.47%	873	6.27%	880	7.80%	2,896
41	1.10%	42	8.76%	1,066	14.24%	726	5.81%	1,148	7.48%	2,982
42	0.45%	42	8.77%	499	13.84%	1,093	4.50%	473	6.89%	2,107
43	0.61%	29	9.33%	549	15.01%	900	5.48%	400	7.61%	1,878
44	0.56%	37	10.70%	1,105	13.95%	1,321	5.30%	503	7.63%	2,966
45	0.67%	136	9.91%	1,014	12.99%	1,052	5.58%	438	7.29%	2,640
46	0.60%	26	9.15%	1,383	9.55%	754	3.38%	324	5.67%	2,487
47	1.04%	48	11.38%	1,954	10.13%	577	3.76%	437	6.58%	3,016
48	0.42%	5	10.91%	1,377	8.39%	474	3.36%	287	5.77%	2,143
49	0.35%	6	11.55%	3,100	8.17%	634	3.15%	341	5.81%	4,081
50	0.51%	33	11.11%	3,091	6.19%	574	2.27%	123	5.02%	3,821
51	0.54%	5	10.53%	1,472	5.53%	287	1.62%	69	4.55%	1,833
52	0.58%	20	10.94%	864	4.89%	334	1.87%	228	4.57%	1,446
53	0.00%	0	9.39%	514	3.95%	103	0.49%	11	3.46%	628
54	0.36%	22	10.49%	499	3.44%	106	1.27%	57	3.89%	684
55	0.18%	4	11.56%	763	3.85%	176	1.23%	76	4.20%	1,019
56	0.20%	1	12.99%	590	2.76%	82	0.79%	13	4.18%	686
57	0.00%	0	10.63%	350	2.71%	86	0.63%	13	3.49%	449
58	0.00%	0	7.55%	251	2.75%	96	1.14%	13	2.86%	360
59	0.00%	0	11.31%	744	2.51%	326	0.25%	7	3.52%	1,077
60	0.25%	1	7.87%	299	2.28%	30	1.02%	37	2.86%	367
61	0.29%	5	6.69%	139	1.45%	18	0.29%	8	2.18%	170
62	0.00%	0	8.48%	215	1.25%	56	0.50%	15	2.56%	286
63	0.57%	5	7.37%	111	1.98%	58	0.57%	68	2.62%	242
64	0.00%	0	10.21%	265	3.00%	23	0.30%	1	3.38%	289
65	0.00%	0	7.02%	107	1.75%	24	0.29%	10	2.27%	141

66		0.00 %	0	6.00 %	100	2.00 %	9	0.40 %	2	2.10 %	111
67		0.00 %	0	6.38 %	553	2.01 %	12	0.67 %	5	2.27 %	570
68		0.29 %	2	5.71 %	118	2.29 %	24	0.29 %	5	2.14 %	149
69		0.00 %	0	6.50 %	409	1.41 %	41	0.28 %	1	2.05 %	451
70		0.00 %	0	5.12 %	514	2.76 %	132	1.18 %	6	2.26 %	652
71		0.00 %	0	5.73 %	70	1.59 %	14	0.64 %	5	1.99 %	89
72		0.00 %	0	4.21 %	189	2.46 %	38	1.05 %	37	1.93 %	264
73		0.00 %	0	4.53 %	34	1.13 %	3	0.75 %	29	1.60 %	66
74		0.00 %	0	4.41 %	522	0.88 %	19	0.00 %	0	1.32 %	541
75		0.00 %	0	3.43 %	97	2.45 %	8	0.00 %	0	1.47 %	105
76		0.00 %	0	3.59 %	25	0.51 %	2	0.00 %	0	1.03 %	27
77		0.00 %	0	2.88 %	19	0.72 %	5	0.00 %	0	0.90 %	24
78		0.00 %	0	4.84 %	8	0.81 %	5	0.00 %	0	1.41 %	13
79		0.00 %	0	1.11 %	1	1.11 %	1	0.00 %	0	0.56 %	2
80		0.00 %	0	1.23 %	5	0.00 %	0	0.00 %	0	0.31 %	5
81		0.00 %	0	2.22 %	2	0.00 %	0	0.00 %	0	0.56 %	2
82		0.00 %	0	1.08 %	4	1.08 %	3	0.00 %	0	0.54 %	7
83		0.00 %	0	3.13 %	18	0.00 %	0	0.00 %	0	0.78 %	18
84		0.00 %	0	3.28 %	7	0.00 %	0	0.00 %	0	0.82 %	7
85		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
86		0.00 %	0	4.00 %	5	0.00 %	0	0.00 %	0	1.00 %	5
87		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
88		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
89		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
90		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
91		0.00 %	0	9.09 %	1	0.00 %	0	0.00 %	0	2.27 %	1
92		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
93		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
94		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
96		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
97		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
98		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
100		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
127		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
2007		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0
2008		0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0	0.00 %	0

2009		0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0
2010		0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0
2011		0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0	0,00 %	0
2012		0,41 %	23	1,91 %	301	6,27 %	376	0,95 %	25	2,38 %	725	2,38 %	725
Summe		1,05 %	4.347	7,32 %	40.728	9,96 %	33.641	4,64 %	22.114	5,74 %	100.830	5,74 %	100.830

Essen:

Interviewzusammenfassung des Gesprches mit Herrn Stenneken am 25.10.2012

Aussage:	Zeit in min:
Videospiele gibt es seit: PC 2004, Nintendo Wii und Xbox360 2009, Playstation 3 2011 und Nintendo DS seit 2012	00:21, 00:38, 00:51, 00:59
Es gab ein Problem mit Diebstahl von Spielen → gelst durch Stellvertreterboxen	01:38 → 02:17
Spiele werden oft direkt wieder ausgeliehen, frher aber strker als heute	03:27
Spiele haben eine hhere Lebenserwartung als angenommen wurde	03:59
Aber keine feste Erfahrungswerte ber die Lebensdauer der Spiele	04:33
Spiele werden vor Ort auf Schden berprft	05:02
Spiele werden aussortiert, wenn keine Nachfrage mehr besteht → betrifft eher PC- Spiele	05:47 → 05:55
Auch Spiele wie der Landwirtschaftssimulator wrden in Essen angeschafft werden, leider sind diese aber mit Onlineregistrierung	06:50
Fr kleine Kinder gibt es im Kinderbereich PCs mit kleinen Spielen fr diese	08:19
Die Zielgruppe bei den anderen PC- und den Konsolenspielen liegt bei 14+	08:32; 10:29
Lernspiele und Videospiele sind getrennt	09:04
Es gibt keine Veranstaltungen zu Videospielen	10:19
Spiele werden bis einschlielich USK ab 16 angeschafft	10:44
Senioren sind keine direkte Zielgruppe bei den Videospielen, aber natrlich willkommen	11:00
Erfahrungen zeigen, dass Musikspiele wie Sing Star sich nur fr die Nintendo Wii lohnen	11:52
Es gibt mehr mnnliche Nutzer des Videospielbestandes	12:39
Wichtiges Ziel des Videospielbestandes,	13:30 → 14:31

Jugendliche in die Bibliothek locken	
Große Öffentliche Bibliotheken brauchen Videospiele	14:52
Die Spiele werden durch Fachzeitschriften und das Internet ausgesucht, teilweise auch die EKZ	15:55, 16:08
Interesse zum Thema ist eine Hilfe bei der Pflege des Bestandes	17:15
Die Videospiele werden aus einem eigenen Etat angeschafft	17:54
Es gibt nur schwache Rückmeldungen	20:10
Anscheinend sind die Nutzer mit dem Bestand zufrieden	20:52
Besonders beliebt ist die Nintendo Wii	21:34
Bei Nintendo Spiele mit Mario sehr beliebt	21:59
Bei großer Nachfrage werden Spiele auch mit Staffelexemplaren angeschafft	22:30
Es werden keine Koppelungseffekte beobachtet, aber es gibt auch keinen Koppelungszwang	23:43, 24:50
Keine Sondergebühren für Videospiele	25:25
Am Anfang war es egal, welche Spiele man für die Wii anschaffte, es wurde ausgeliehen	26:40
Am meisten ausgeliehen: 1. Wii, 2. PS3, 3. Xbox360	27:12
Einfachere Spiele werden bevorzugt ausgeliehen	29:43
Um die Hersteller von Videospielen dazu zu bringen, Bibliotheken zu unterstützen, fehlt (noch) die Lobby	31:06
Videospiele genießen einen schlechten Ruf wegen der Killerspieldebatte und Genres wie den Ego-Shootern	31:19
Videospiele haben aber hohe Ausleihzahlen und sind ein großer Magnet um Jugendliche anzulocken	31:50
Der Trend bei den Spielen geht immer mehr in	34:10

Richtung Onlineanbindung	
Publisher haben kein Interesse an einer Onleihe für Spiele	35:29
In der Zukunft sinken die Chancen für Videospiele in der Bibliothek, da immer mehr zwangsweise im Internet registriert werden müssen	37:20
Sollte man jedoch im Moment mit dem Gedanken spielen, Videospiele in der Bibliothek anzubieten, sollte man es tun → starke Nutzung durch Jugendliche	38:23 → 38:44

Hattingen:

Interviewzusammenfassung des Gesprächs mit Frau Kammer vom 14.01.2013

Aussage:	Zeit in min:
Videospiele gibt es seit: PC 2004, Nintendo Wii und Xbox360 2009, Playstation 3 2011 und Nintendo DS seit 2012	00:21, 00:38, 00:51, 00:59
Es gab ein Problem mit Diebstahl von Spielen → gelöst durch Stellvertreterboxen	01:38 → 02:17
Spiele werden oft direkt wieder ausgeliehen, früher aber stärker als heute	03:27
Spiele haben eine höhere Lebenserwartung als angenommen wurde	03:59
Aber keine feste Erfahrungswerte über die Lebensdauer der Spiele	04:33
Spiele werden vor Ort auf Schäden überprüft	05:02
Spiele werden aussortiert, wenn keine Nachfrage mehr besteht → betrifft eher PC- Spiele	05:47 → 05:55
Auch Spiele wie der Landwirtschaftssimulator würden in Essen angeschafft werden, leider sind diese aber mit Online-Registrierung	06:50
Für kleine Kinder gibt es im Kinderbereich PCs mit kleinen Spielen für diese	08:19
Die Zielgruppe bei den anderen PC- und den Konsolenspielen liegt bei 14+	08:32; 10:29
Lernspiele und Videospiele sind getrennt	09:04
Es gibt keine Veranstaltungen zu Videospielen	10:19
Spiele werden bis einschließlich USK ab 16 angeschafft	10:44
Senioren sind keine direkte Zielgruppe bei den Videospielen, aber natürlich willkommen	11:00
Erfahrungen zeigen, dass Musikspiele wie Sing Star sich nur für die Nintendo Wii lohnen	11:52
Es gibt mehr männliche Nutzer des	12:39

Videospielbestandes	
Wichtiges Ziel des Videospielbestandes, Jugendliche in die Bibliothek locken	13:30 → 14:31
Große Öffentliche Bibliotheken brauchen Videospiele	14:52
Die Spiele werden durch Fachzeitschriften und das Internet ausgesucht, teilweise auch die EKZ	15:55, 16:08
Interesse zum Thema ist eine Hilfe bei der Pflege des Bestandes	17:15
Die Videospiele werden aus einem eigenen Etat angeschafft	17:54
Es gibt nur schwache Rückmeldungen	20:10
Anscheinend sind die Nutzer mit dem Bestand zufrieden	20:52
Besonders beliebt ist die Nintendo Wii	21:34
Bei Nintendo Spiele mit Mario sehr beliebt	21:59
Bei großer Nachfrage werden Spiele auch mit Staffelexemplaren angeschafft	22:30
Es werden keine Koppelungseffekte beobachtet, aber es gibt auch keinen Koppelungszwang	23:43, 24:50
Keine Sondergebühren für Videospiele	25:25
Am Anfang war es egal, welche Spiele man für die Wii anschaffte, es wurde ausgeliehen	26:40
Am meisten ausgeliehen: 1. Wii, 2. PS3, 3. Xbox360	27:12
Simplere Spiele werden bevorzugt ausgeliehen	29:43
Um die Hersteller von Videospielen dazu zu bringen, Bibliotheken zu unterstützen, fehlt (noch) die Lobby	31:06
Videospiele genießen einen schlechten Ruf wegen der Killerspieldebatte und Genres wie den Ego-Shootern	31:19
Videospiele haben aber hohe Ausleihzahlen und sind ein großer Magnet um Jugendliche	31:50

anzulocken	
Der Trend bei den Spielen geht immer mehr in Richtung Onlineanbindung	34:10
Publisher haben kein Interesse an einer Onleihe für Spiele	35:29
In der Zukunft sinken die Chancen für Videospiele in der Bibliothek, da immer mehr zwangsweise im Internet registriert werden müssen	37:20
Sollte man jedoch im Moment mit dem Gedanken spielen, Videospiele in der Bibliothek anzubieten, sollte man es tun → starke Nutzung durch Jugendliche	38:23 → 38:44

Hoeb4U:

Interviewzusammenfassung des Gesprächs mit Herrn Wiersch am 30.11.2012

Aussage:	Zeit in min:
Die Hoeb4U bietet seit ihrer Gründung Videospiele an → mindestens 10 Jahre	00:38; 00:42
Auch vor der Hoeb4U gab es schon Videospiele, Titel für die Playstation 1 waren vorhanden	00:50
Es werden Spiele für die Konsolen: Playstation 3, Nintendo Wii, Xbox360, Nintendo DS und Nintendo 3DS, die Playstation Portable und neuerdings auch für die Nintendo Wii U. Auslaufend gibt es auch Spiele für den PC	1:40 bis 02:06
Die Ausleihzahlen bei Videospielen für 2011 liegen bei 15.000 Ausleihen auf 1500 Medien	02:20
Im Schnitt bleiben Spiele 5 bis 6 Jahre im Bestand. Ginge es nach Nachfrage, müsste gar nicht aussortiert werden → Makulierung aus Platzgründen und für die Aktualität	03:02, 03:23 → 03:31
Bei Neuerscheinungen werden oft mehrere Exemplare angeschafft und nach ein oder zwei Jahren an Zweigstellen weitergegeben	03:52
Die Zielsetzung ist es, immer auf dem neuesten Stand zu sein	04:14
Früher gab es auch Playstation2 Spiele, diese sind inzwischen aus Platzgründen aussortiert worden	04:30
Interner Leihverkehr ist vorhanden	Ungefähr 04:52
Es gibt Veranstaltungen zu Videospielen, zum Beispiel mit Spielen wie Guitar Hero	06:01, 06:40
Das Altersspektrum der Nutzer liegt zwischen 10 und nach oben offen	07:04
Die Hamburger Bücherhallen bieten	07:45

Altenheimen und anderen Einrichtungen die Möglichkeit, eine Nintendo Wii mit Fernseher zu leihen und in den Einrichtungen zu nutzen	
Bei der Definition von Spiel wird alles mit einem Spielelement als Spiel angesehen, wobei in der Hoeb4U der Spaßfaktor im Vordergrund steht	08:50
Videospiele sind wichtig, um Jugendliche zu erreichen	10:15
Videospiele gehörten von Anfang an zum Konzept der Hoeb4U, andere Stadtteilbibliotheken der Hamburger Bücherhallen müssen mehr sparen	11:00; 11:34
Es werden auch Kisten mit 50 bis 60 Spielen angeschafft, die sich andere Stadtteilbibliotheken für ein halbes Jahr in den Bestand stellen können	11:50
Die EKZ wird gar nicht im Bereich der Videospiele genutzt	12:26
Die Auswahl der Videospiele erfolgt hauptsächlich über Fachzeitschriften und das Internet	12:42
Es werden keine Koppelungseffekte beobachtet	13:29
Pädagogischer Anspruch hat nicht den höchsten Stellenwert bei der Auswahl der Spiele	14:50
Spiele mit einer USK ab 18 Bewertung werden nicht angeschafft	15:00
Auch werden keine 1.-Person-Shooter und Spiele mit großer Gewaltdarstellung angeschafft	15:04 und 15:08
Wenn die Spiele kein Ausschlusskriterium erfüllen, werden sie auch mit USK ab 16 angeschafft	16:28
Der Landwirtschaftssimulator wird nicht in der Hoeb4U angeboten	15:45

Zukunftsaussichten von Videospielen in Öffentlichen Bibliotheken bestehen , da man diese haben muss, wenn man für Jugendliche attraktiv sein will →hängt stark von der nächsten Konsolengeneration und deren Onlinepflicht ab	16:59 →17:52
Auf die Frage, ob eine Videospiel -online - Ausleihe in Bibliotheken möglich ist, muss man bedenken, dass Bibliotheken für die Hersteller einfach zu unbedeutend sind. → eher skeptisch	19:07 → 19:34
Videospiele haben oft (noch) nicht den hohen Stellenwert in Bibliotheken, den sie haben könnten → Grund: Mitarbeiter öfters schon älter und daher weniger Interesse und Fachwissen	20:12 → 20:32
Nach persönlicher Wahrnehmung sind die Nintendo Konsolen am beliebtesten	22:40
Es wird nur Software in der Hoeb4U ausgeliehen, kein Zubehör	23:26

Neukirchen-Vluyn

Interviewzusammenfassung des Gesprächs mit Herrn Krehl am 23.10.2012

Aussage:	Zeit in min:
Videospiele sind seit 2008 im Angebot	00:31
Erklärung der Daddelbib, Kinder können selbst vor Ort spielen	00:39 – 00:49
Es werden Spiele für: Wii, PS3 und PC angeboten, Konsolen auch vor Ort	01:08; 01:15
915 Spiele an beiden Standorten, 5549 Ausleihen	01:35, 01:47
Makulatur von den Ausleihen abhängig, 2 bis 3 Jahre im Schnitt	02:45, 03:02
Die Videospiele sind nach Altersgruppen sortiert	03:24
Extra Gruppe für Mädchen	03:31
Nimmt am Tommi Kindersoftwarepreis teil	03:47
Es gab ein Angebot von Elternabenden, aber Nachfrage zu gering	04:00, 04:14
Es gab mal ein Turnier zu Fifa 12	04:36
Im Schnitt sind 14 Kinder zum Spielen da	05:15
In der Stadt gibt es viele Kinder- und Jugendheime, mehr Jugendliche als normal	05:56, 06:12
Kinder zum Spielen zwischen 7-15 Jahren	06:18
Keine Ausrichtung auf Spiele für Senioren	06:40/07:12
Definition Videospiele	07:45
Wii Spiele am gefragtesten	08:43
PS3 wird seltener ausgeliehen	09:17
Grund für Videospiele in Neukirchen-Vluyn	09:38
Kinder sollen nicht alleine spielen	10:10
Die Spiele werden nach der Möglichkeit des gemeinsamen Spielens ausgesucht	10:22
Intention ist es, auch zu zeigen, dass Videospiele besser als ihr Ruf sind	11:00
Auswahl der Spiele durch den Medienpädagogen Herrn Krehl	11:35

Anfangs wurden ein Bestand mit Zuschüssen aufgebaut, heute Anteil am Gesamtbudget	12:18, 12:34
Spiele dürfen keine Onlinebindung haben	13:22
EKZ-ID-Zettel werden genutzt	14:17
Fachzeitschriften werden zur Info gelesen	14:28
Es werden nur Spiele mit höchstens USK ab 12 angeschafft	14:42
Es werden keine „Prügelspiele“ angeschafft	14:56
Bei Reihentiteln wie z.B. FIFA werden die Vorgänger betrachtet	15:23
FIFA ist vor Ort sehr beliebt	15:43
Bewertung in Fachzeitschriften ist wichtig für die Auswahl	16:04
Simulatoren wie der Landwirtschaftssimulator sind vor Ort sehr beliebt	16:29
Erfahrungen mit Videospielen sind für die Betreuung wichtig	16:59
Wenn es Rückmeldungen gibt, dann wird nach speziellen Spielen gefragt	17:40
Am Wochenende ist die Wii Abteilung leergeräumt	18:34
Keine Extragebühren für Videospiele	19:05
Früher gab es eine Beschränkung von 2 Wii-Spielen, die gleichzeitig ausgeliehen werden konnten	19:14
Es werden keine Koppelungseffekte beobachtet	20:35
Das Spielen vor Ort ist geregelt, nach einer halben Stunde Spielzeit muss eine Pause gemacht werden	20:58
Die Zwangspause wird oft für das Lesen von Büchern genutzt	21:21
Es werden auch Kinder angelockt, die sonst nicht in die BIB kommen würden	21:34
Umgang mit Videospielen ist in Deutschland anders als in den USA	22:29
2008 sind Computerspiele als Kulturgut	22:52

aufgenommen worden	
Es fehlt an Fachwissen in den BIBs zu Videospielen	23:18
Viele wollen sich gar nicht mit Videospielen auskennen	24:20
Erklärung zum Tommi Kindersoftwarepreis	26:40
Zubehör zu den Spielen wird nicht mit ausgeliehen	27:33
Onleihe von Videospielen sieht Herr Krehl als unwahrscheinlich	28:19
PC-Spiele in 10 Jahren nicht mehr in BIBs	30:00
Konsolenspiele in 10 Jahren vielleicht noch in BIBs	30:11
Sie sollten aber in 10 Jahren noch vorhanden sein	30:38
Integrative Funktion der Bibliothek, zum Beispiel wer das Spiel FIFA nicht kennt, kann auf dem Schulhof ausgeschlossen werden	32:14
Die USK-Bewertung ist keine pädagogische Einstufung	33:00

Hiermit versichere ich, die Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen
als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben.

Essen, den 14. Februar 2013

(Fabian Flick)